□ 极具细节的对比讲解 □ 超眩超靓的CG绘画技法 □ CG绘画行者的修炼捷径

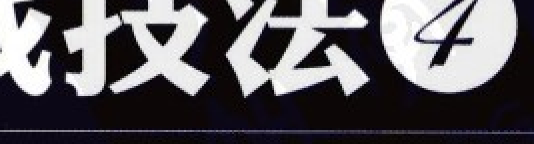
mcoo
www.mcoo.org





CG 幻想绘画实战技法 4

编著：MCOO动漫 黎贯宇





人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

■极具细节的对比讲解 ■超眩超靓的CG绘画技法 ■CG绘画行者的修炼捷径

mcoo
www.mcoo.org



CG幻想绘画实战技法4

编著：MCOO动漫 黎贯宇



人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

CG绘画实战技法 ：超级幻想 / 黎贯宇编著. -- 北京 ：人民邮电出版社，2011.2
ISBN 978-7-115-24659-2

Ⅰ. ①C… Ⅱ. ①黎… Ⅲ. ①动画－技法（美术）Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第257822号

内容提要

本书是《CG绘画实战技法》系列中的一本，书中详细介绍了两幅具有超级幻想风格作品的绘制过程。在讲解的过程中，同时说明了作品是如何一步一步完成的。书中还配合文字解说，详细复述了绘画者在作画过程中的所想、所做及需要注意的事项，同时也对实际操作时的整体绘画流程及每个细节刻画都给予参考，使得读者不论是模仿本书作品进行绘画练习，还是自己进行实战绘画都能够得到很好的指导。本书配有1张DVD多媒体教学光盘，包含两个案例的完整绘画过程的讲解视频教学录像。

本书将软件技能学习和绘画知识完美地结合起来，采用了明确的流程说明和超级细致的绘画步骤讲解方式，既适合初学者作为临摹绘画参考书籍，也可以作为相关专业绘画人员自学提高的学习用书，还可以作为相关美术专业的培训用书。

CG 绘画实战技法——超级幻想

◆ 编　　著　MCOO 动漫　黎贯宇
　责任编辑　郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街 14 号
　邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京鑫丰华彩印有限公司印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：11.75
　字数：495 千字　　2011 年 2 月第 1 版
　印数：1- 4 000 册　　2011 年 2 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-24659-2

定价：49.80 元（附 1 张 DVD）

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第 0021 号

PREFACE

前言

在翻阅本书之前，如果您愿意花一点时间来浏览前言的内容，相信会更加明了本书的立意和创作意图，也能够更好地帮助您正确地使用本书。

为什么编写本书

很多使用电脑绘画的人也许只会用画笔、橡皮擦及简单的命令操作，却能画出令人赞叹的作品，但效率不高；也有许多熟练运用软件、知晓软件每一个命令作用的人，却难以创作出令人满意的作品。前者需要掌握更多技巧，后者需要知道从何处着手，以及如何深入细节和完善画面，本书就是以这两个切入点进行详细介绍的。

本书特点

需要说明的是，本书的使用是与配套光盘紧密结合的。以学习Photoshop或Painter软件使用方法和技巧为目的的读者可以在光盘视频中找到绘画常用工具的用法，这一点会在“光盘说明”中详细介绍；而已经基本掌握了软件的使用，但对于如何使用工具进行创作而感到迷茫的读者，也可以很快在书中找到答案。

本书中介绍软件工具的篇幅很少，之所以舍弃工具使用方法的讲解，就是要让大家把关注的焦点集中于“如何绘画”上，而不是“如何使用工具”。虽然工具的使用是进行绘画的基础，但同样地，在计算机上进行绘画所使用的工具，包括软件、手绘板、鼠标等，与在纸上进行绘画所使用的工具，如铅笔、马克笔、水笔等其实没有本质上的区别，都是服务于完成绘画作品这一目的的，而且任何一个工具都有可能被其他工具所取代，但绘画思路和技巧却永远都无法被工具所代替。

如何使用本书

对于软件初学者，建议结合光盘与书籍内容，在视频教学录像中查看如何使用工具，从书籍中培养绘画的思考过程；对于能够使用熟练软件而无绘画经验的读者，可以以书籍为主，光盘视频教学录像为辅，主要进行绘画的练习和原创作品的尝试，学习视频中所教授的绘画手法；而对于已经有一定绘画经验的读者，本书则可以成为一本参考书，启发绘画的灵感，深入把握作品的细节，使绘画水平更上一层楼。

编者

2011年2月

ABOUT

» 光盘说明

光盘中包含完整记录绘画过程的视频，以及绘画作品的线稿和最终的完成效果图。

光盘中的视频是绘画过程的全记录，它全方位地展现了绘画者从开始绘制到最终完成效果的过程，读者能够方便地进行查阅和观看；同时光盘中配有软件使用的解说，对初学者而言会有很大的帮助；在实际练习时，读者可以使用光盘中提供的线稿，并将练习的最终效果与光盘中的最终效果图文件进行比照。

光盘文件中的内容如下。

丛林武士・绘画过程
分为5个小节　总计142分钟

丛林武士・绘画过程（1）（21分钟）
丛林武士・绘画过程（2）（36分钟）
丛林武士・绘画过程（3）（33分钟）
丛林武士・绘画过程（4）（29分钟）
丛林武士・绘画过程（5）（23分钟）



丛林武士的黑白底稿和最终效果图

神秘武器・绘画过程
分为5个小节　总计156分钟

神秘武器・绘画过程（1）（36分钟）
神秘武器・绘画过程（2）（30分钟）
神秘武器・绘画过程（3）（25分钟）
神秘武器・绘画过程（4）（36分钟）
神秘武器・绘画过程（5）（29分钟）



神秘武器的黑白底稿和最终效果图

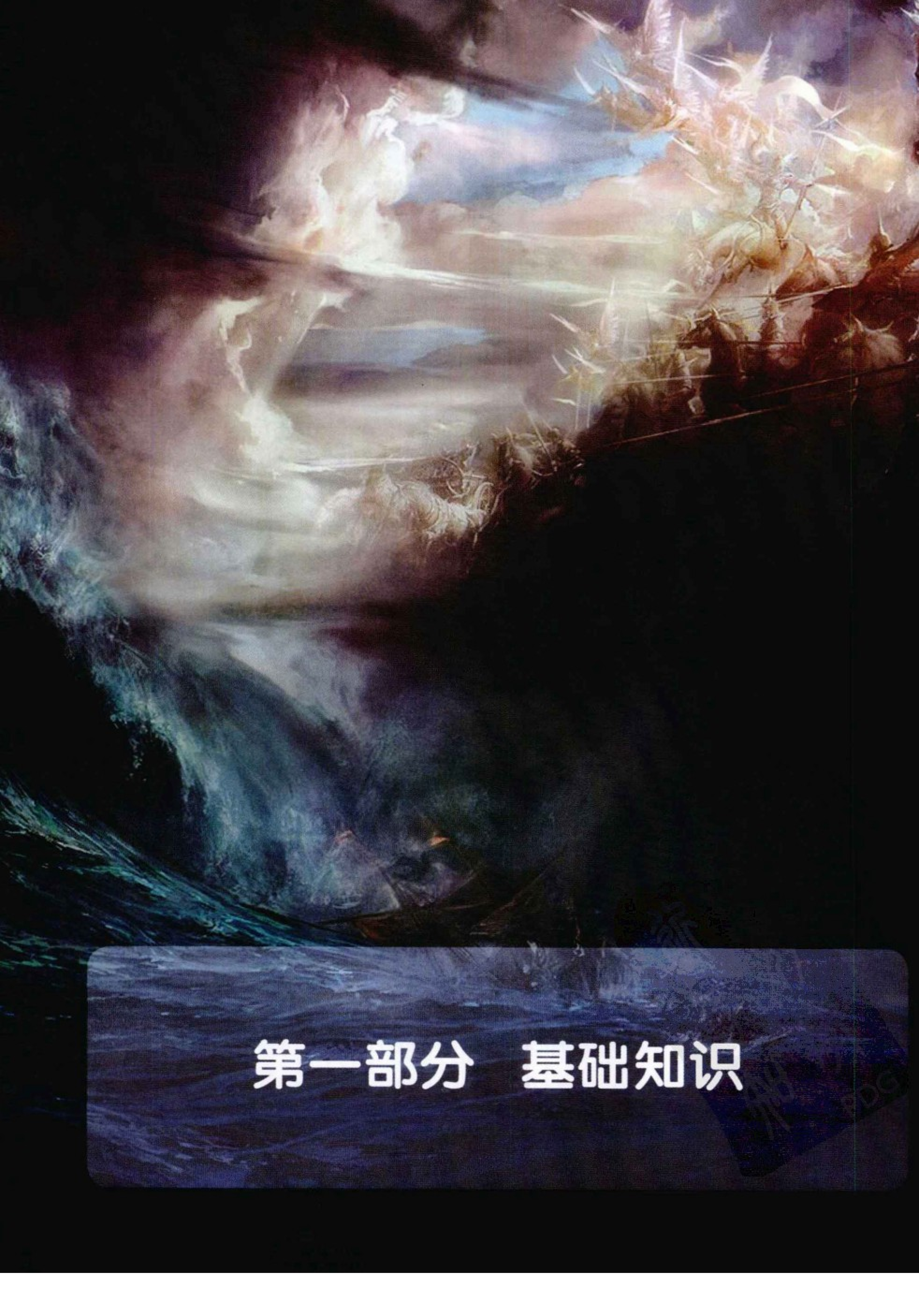
CONTENTS

目录

第一部分　基础知识

第二部分　丛林武士

第三部分　神秘武器

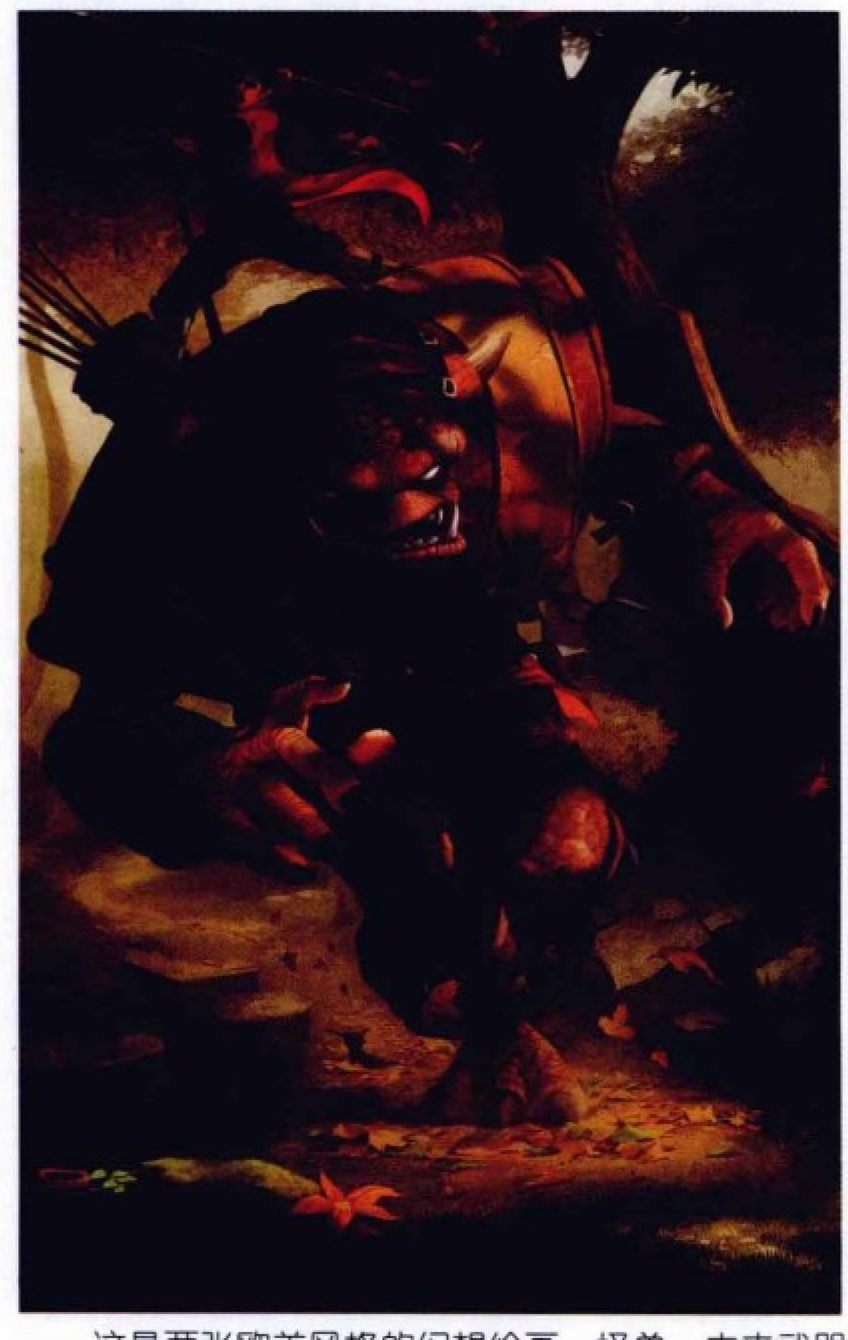


第一部分 基础知识

超级幻想风释义

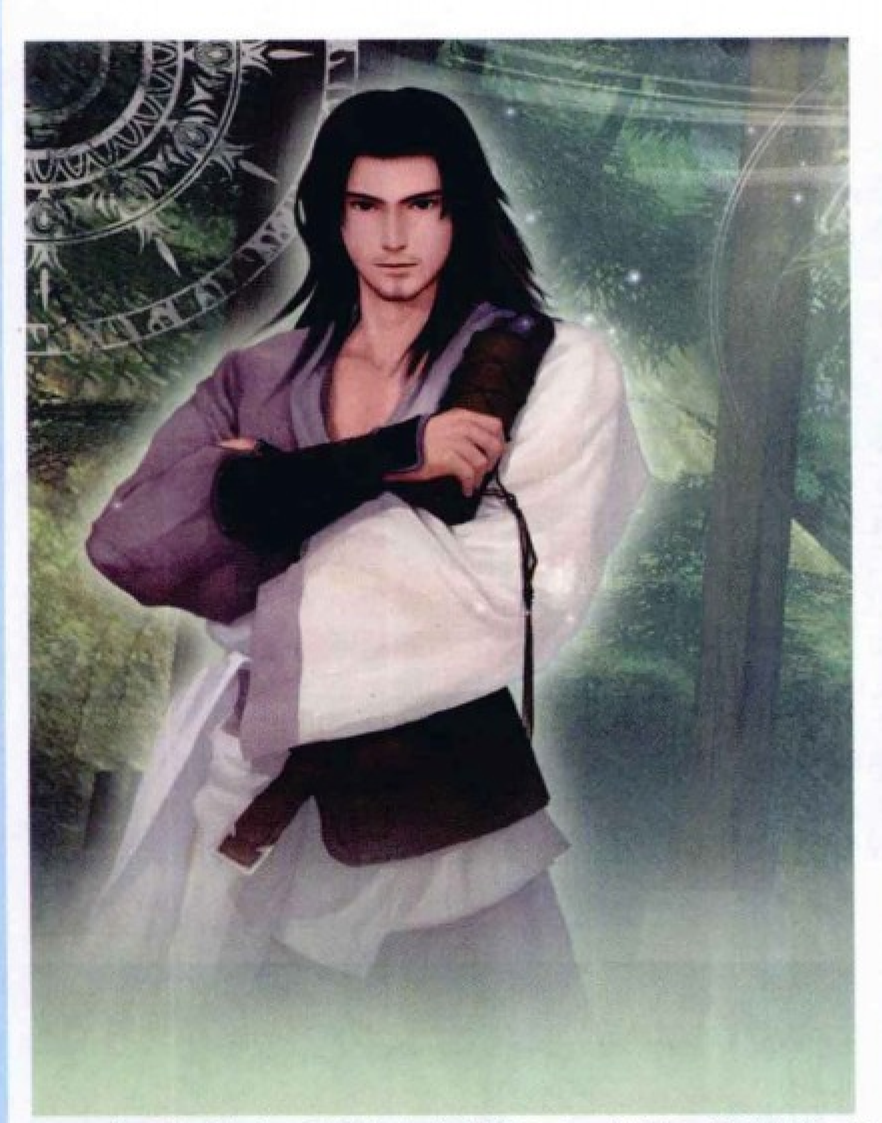
从宏观角度来说，插画分为艺术插画和商业插画两种，前者是再现文章情节、体现文学精神的可视艺术形式；后者则是为企业或产品传递商品信息，集艺术与商业的一种图像表现形式。所谓商业插画，是为企业或产品绘制插图，获得与之相关的报酬，作者放弃对作品的所有权，只保留署名权的商业买卖行为。它主要有4个组成部分：广告商业插画、卡通吉祥物设计、出版物插图和影视游戏美术设定，而本书所讲述的超级幻想风格就属于商业插画的一种，通常用于为科幻类文学作品添加插图，以及为表现未来世界的影视作品绘制人物场景或为游戏制作美术上的设定效果。

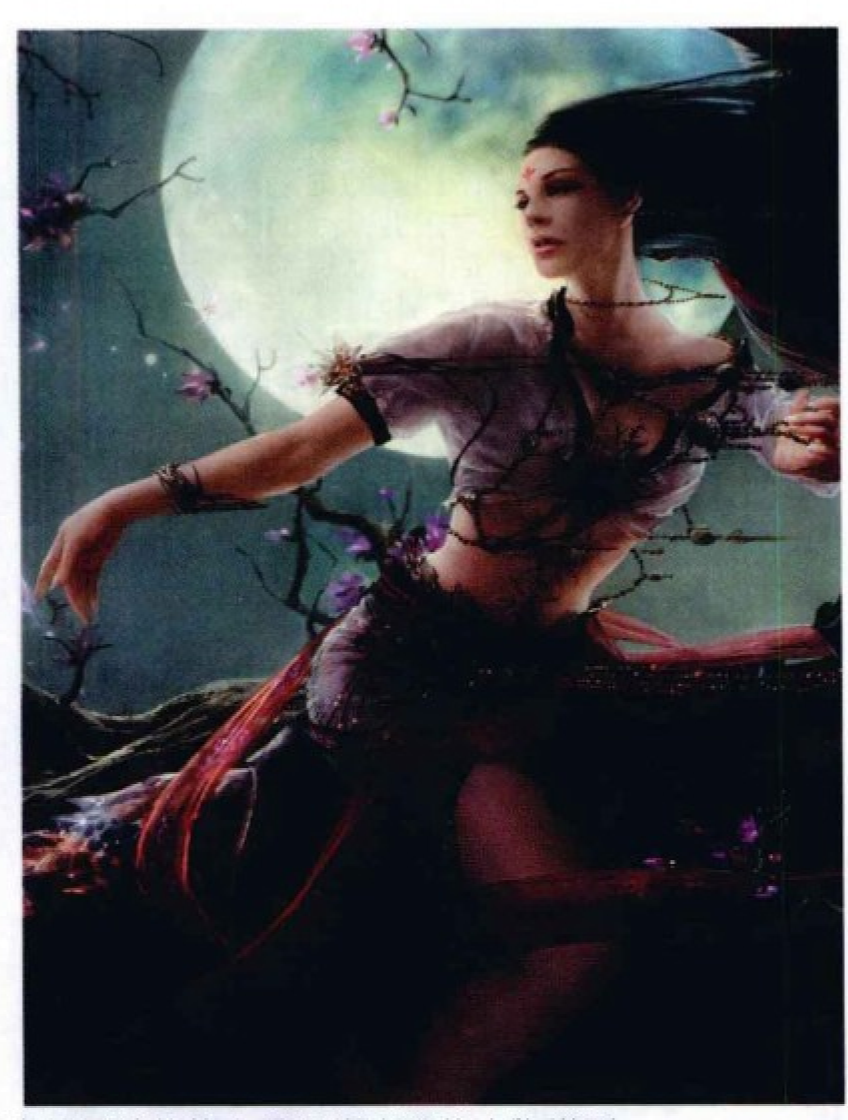
顾名思义，超级幻想风格的画面内容往往也来源于画者的想象之中；但这种想象不论是有前因后果的还是凭空而出的，都需要对其进行一定程度的加工才能形成具有个人风格和思想的画面。这种加工就是对想象的内容加以故事脚本和情节的设定，将其变成具有深刻内涵的画面，这就涉及关于幻想风格插画的两个方面：人物设计和场景设计。以制作游戏方面的幻想插画为例，其游戏场景和对应人物也会根据地区和年代而有很多分类。如果背景为欧洲中世纪，则场景往往设定为古老的城堡、神秘的教堂和荒凉的建筑废墟等。人物则会出现魔法师、女巫、骑士等，甚至还会出现喷火龙、蝙蝠兽等古老生物；除此之外，还有未来宇宙、变幻星空中出现的强大战士，与之相伴的是激光粒子武器、时空穿梭机等高科技物品，也可能是来自古老国家的手持武士刀的武士、忍者等，或是以中国武侠风格的门派之争，各怀绝技的剑客、侠女和其他江湖人物粉墨登场。这都是目前常见的幻想风格游戏，毫无疑问，这些场景和人物都是虚构的，带有魔力和梦幻色彩的，同时也是无法在现实生活中实现的，而这往往也是此类风格插画最为吸引人的地方。另外，当文学、影视或游戏作品出版发行时，也需要制作相应的宣传插画，这也属于幻想风格的一个方面。





这是两张欧美风格的幻想绘画，怪兽、未来武器等是常见的题材。





这是两张中国风格的幻想绘画，浪迹天涯的游子和身材曼妙的侠女是经常出现的人物类型。





这是两张日本风格的幻想绘画，武士的装扮和酒肆、歌姬都是体现古老日本时代的必要画面元素。

超级幻想风之人物设计要素

超级幻想风插画中的人物一般都有各自的脚本，以此为根据来设计每一个人物，包括人物的整体形象、服装及使用的道具等，而这些因素又会直接或间接地体现出这个人物的性别、年龄、性格、身份、职业、生活环境等其他需要说明的项目，所以人物的脚本设计至关重要。

人物的整体形象

人物整体形象的设定包括人物的性别、年龄、体型及面部五官细节等方面。对于人物的刻画越细致、真实、成熟、丰满、详尽越好，要能够通过画面最大限度地向受众传达关于人物的各方面信息，因此在设计人物整体形象的时候，皮肤的颜色、头发的造型等都可以不同程度地起到画龙点睛的作用。

在具体进行设计之前，可以根据需要对设计的人物虚拟一段基本资料，类似于进行游戏美术设定中依照游戏脚本所进行的程序，这样可以在绘画过程中作为参考，避免绘画过程的无目的性而造成的时间浪费。以游戏《刺客信条》为例，通过人物整体形象展示与相对应的人物介绍，从中可以看出人物整体形象的设计方式。



姓名：Altair Ibn La-Ahad（飞翔之鹰，无人之子）
口音：异教徒，欧洲
身份：阿萨辛刺客团体
年龄：25
描述：身体健壮 性格自负 受到他人驱使
偏好：喜欢检查锐利的袖剑





姓名：Desmond Miles
口音：新大陆
身份：刺客
年龄：25
描述：身体健壮
背负仇恨
性格孤僻
偏好：乱涂乱画
检查墙上的记号



姓名：Al Mualim
口音：阿拉伯语
身份：叙利亚刺客领导人
马斯亚夫的领主
年龄：50岁左右
描述：充满智慧和神秘感
对任何事准备充分
令人感到无比的害怕



姓名：阿卡
口音：阿拉伯语
身份：刺客分部头
年龄：30岁左右
描述：反映敏捷
对人存有戒心
待人冷漠
偏好：饲养信鸽



人物的服装

服装是反映人物身份、地位和职业等多种信息的道具，它还可以在一定程度上了解人物的性格特征和心里活动，不同的人物对于服装的要求各不相同，所以会呈现出各式各样的魔法师长袍、武士战袍、宫廷侍女装、风流剑客装等，而且即便是同样的人物，在不同的环境下也会变换不同的服装，如同一角色在战场上、在作战会议室、在自己家中和在其他特定场合都会有不同的装扮，这些都在不同程度上说明了人物服装的重要性。



这是幻想风格游戏《鬼泣4》中主角人物尼禄（Nero）和姬莉叶（Kyrie）的服装造型，相对来说，女性的服装样式要比男性丰富很多。

下图是幻想风格游戏《鬼泣4》中另外两个人物——但丁（Dante）和克雷多（Credo）的服装造型。

从整体来说，这是一个进行服装设计的过程，对于人物服装的整体改动并不大，而是针对某些部分逐步调整，最终达到定稿效果。



人物的其他相关道具

在幻想风格插画中，为人物设定相关的道具，最重要的就是之前所讲的服装，除此之外，还包括很多其他东西，首先是人物身上的装备，如刀、剑、枪等防身或攻击性武器，还有戒指、项链、手环等装饰性或带有一定魔法性的物品，甚至包括飞行器、时空穿梭机等交通工具或其他飞龙、翼鸟、独角兽等坐骑，这都是与人物相关的设定，能够在细节或整体的关键处起到重要作用。



这是在幻想风格插画中出现的各种武器和盾牌的一部分展示图，不论是形状、样式，还是质地、锻造方式，都给人一种充满魔幻力量的感觉。

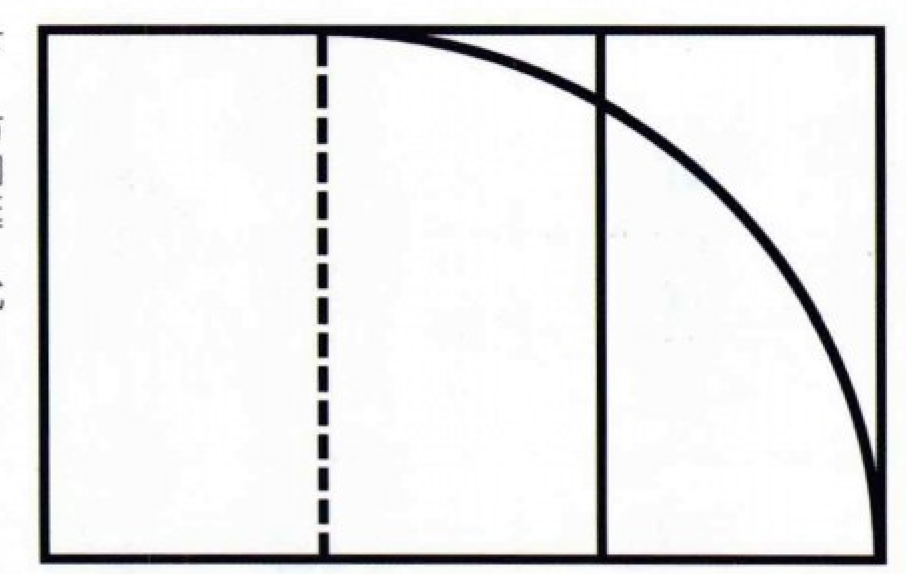
这也同样是在幻想风格插画中会出现的各种武器的一部分展示图，与上一页的武器相比，这些武器更接近于现实风格，有着欧洲中世纪的痕迹，并能从武器的样式上看出使用者的身份、地位等信息。

超级幻想风之场景设计要素

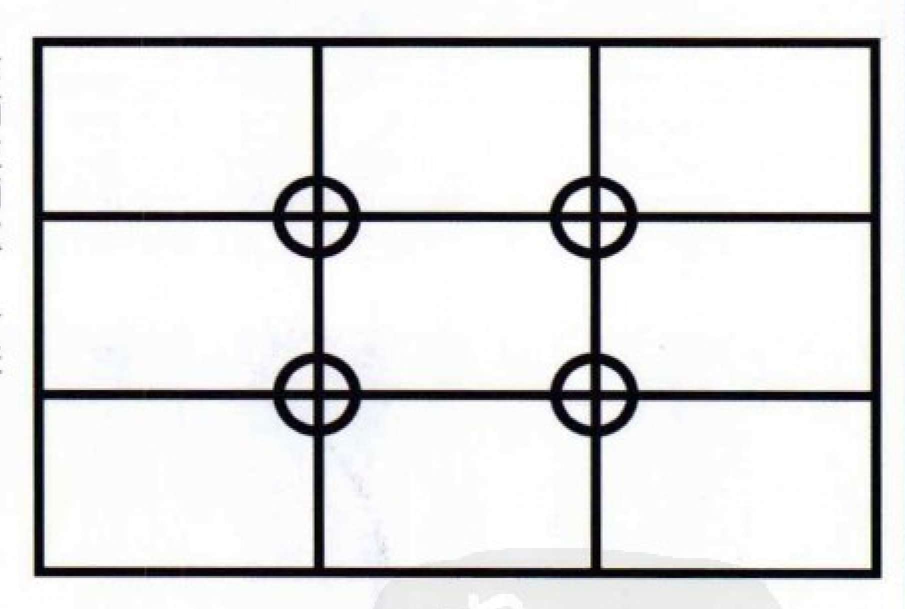
场景就是画面中人物所处的场地和环境，根据不同的因素，场景可以分为各种类型，如虚拟场景和写实场景、浪漫场景和恐怖场景、室内场景和室外场景等。不同的是场景所需求的色彩、画面元素等各不相同，例如室外场景通常是草地、石板路、河流、树木、房屋等，室内场景则会有桌椅、书柜、衣橱、壁炉、沙发、床等物品，这些都是场景的细节问题，我们在这里所要讲述的是关于场景画面的整体问题，即场景的布局和构图，这样才能够让画面更加吸引人。

在介绍场景的布局和构图之前，先要了解一下关于黄金分割、三分法和交叉线的概念。

黄金分割可以使用一个正方形来说明构成方法。首先建立一个正方形，以一条边的中点为圆点，以正方形的边长为半径画圆弧，与正方形的延长线相交后的点所构成的大矩形就称为黄金矩形，分别连接大矩形和小矩形的对角所形成的分割方式就是黄金分割。



三分法是由黄金分割发展而来的，也可以看作是黄金分割的简化版，将矩形分别从水平和垂直两个方向分为相等的三份，分割线相互交叉形成左上、左下、右上、右下4个定点。这4个点就是画面的权利点，通常将画面焦点放置在这些位置上。这里需要注意这些权利点都是偏离画面中心位置的，而4个权利点中右上的点位置最为重要，因为人们一般的读书习惯是从左向右，所以视线会从左下角进入，穿过画面中心后停留在右上方的权利点位置，所以这一点也被称为趣味中心点。



交叉线，又称为对角线，实际上也是黄金分割的另一种表现形式，其基本思想是提供一条指引观者视线的引导线，较为理想的交叉线就是两个边角之间的对角线。但这种对角线如果是单一的直线往往会很乏味而且令人厌烦，所以在画面中可以设置多条交叉线和多个线条聚集的焦点，这样观者的视线就可以从多方向沿着引导线达到焦点的位置，增强画面的生动感。



场景的布局

布局对于场景的设计十分重要，而且由于场景的画面不像人物作品那样焦点特别明显，不好的布局会让观者无法找到画面的重心，从而对作品产生失望，这里将介绍几种常用的、既能够吸引观者又能够完美展现作品的布局方式及一些布局技巧。

画面的布局首选就是三分法布局，这种布局方式适合于任何比例的画面。它将画面的主要焦点安排在权利点上，次级重要的物体可以安排在分割线上，但不能直接放在权利点上，以免喧宾夺主，以该比例安排画面可以时刻提醒画者何处应该放置重点对象，从而实现成功的布局。需要注意的是，尽量避免将两个同等重要的焦点直接放置在两个权利点上，尤其是位于画面两侧的权利点，这样会使得观者处在两个焦点之间摇摆不定，无法固定视线的中心，从而产生厌烦感。

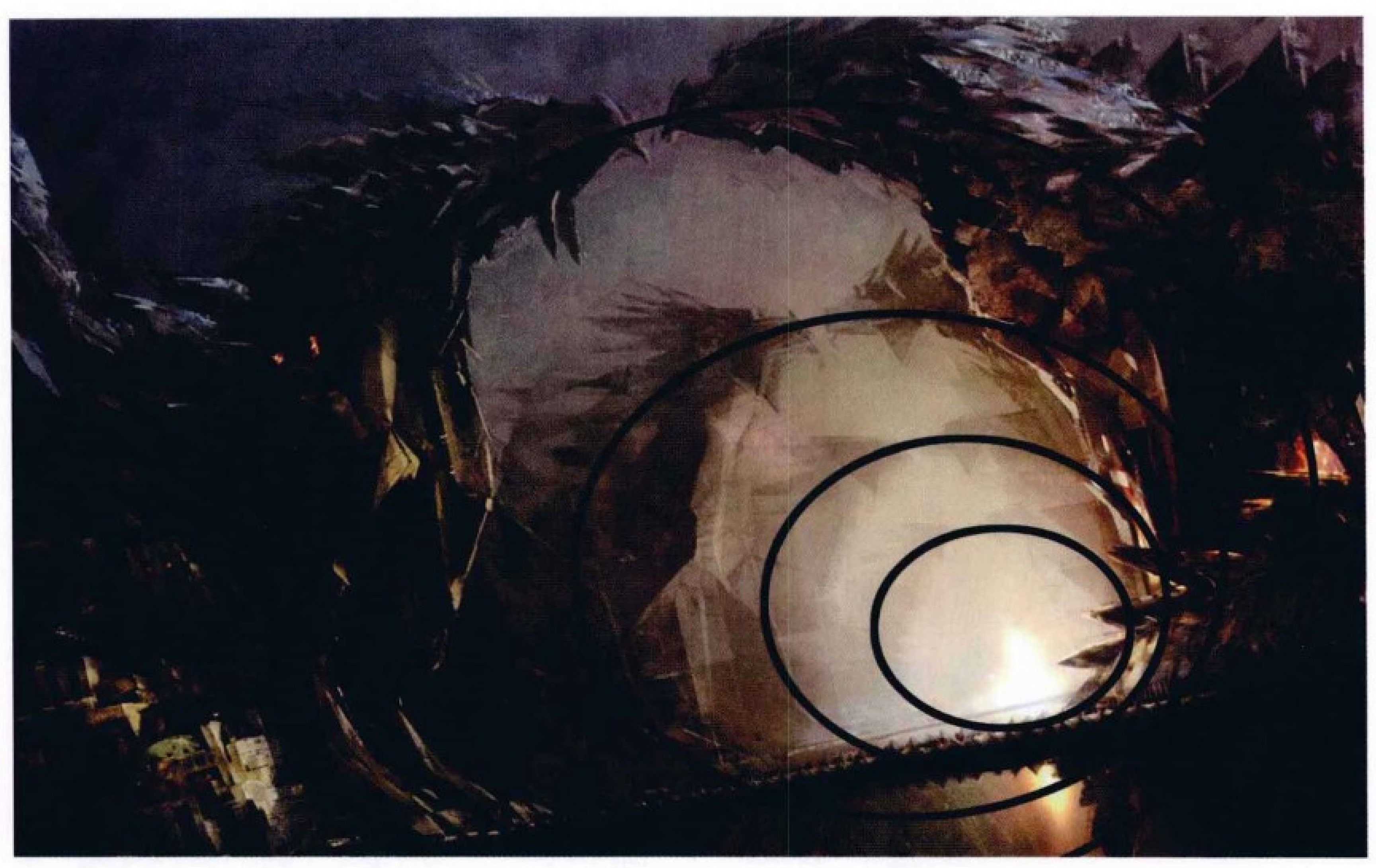




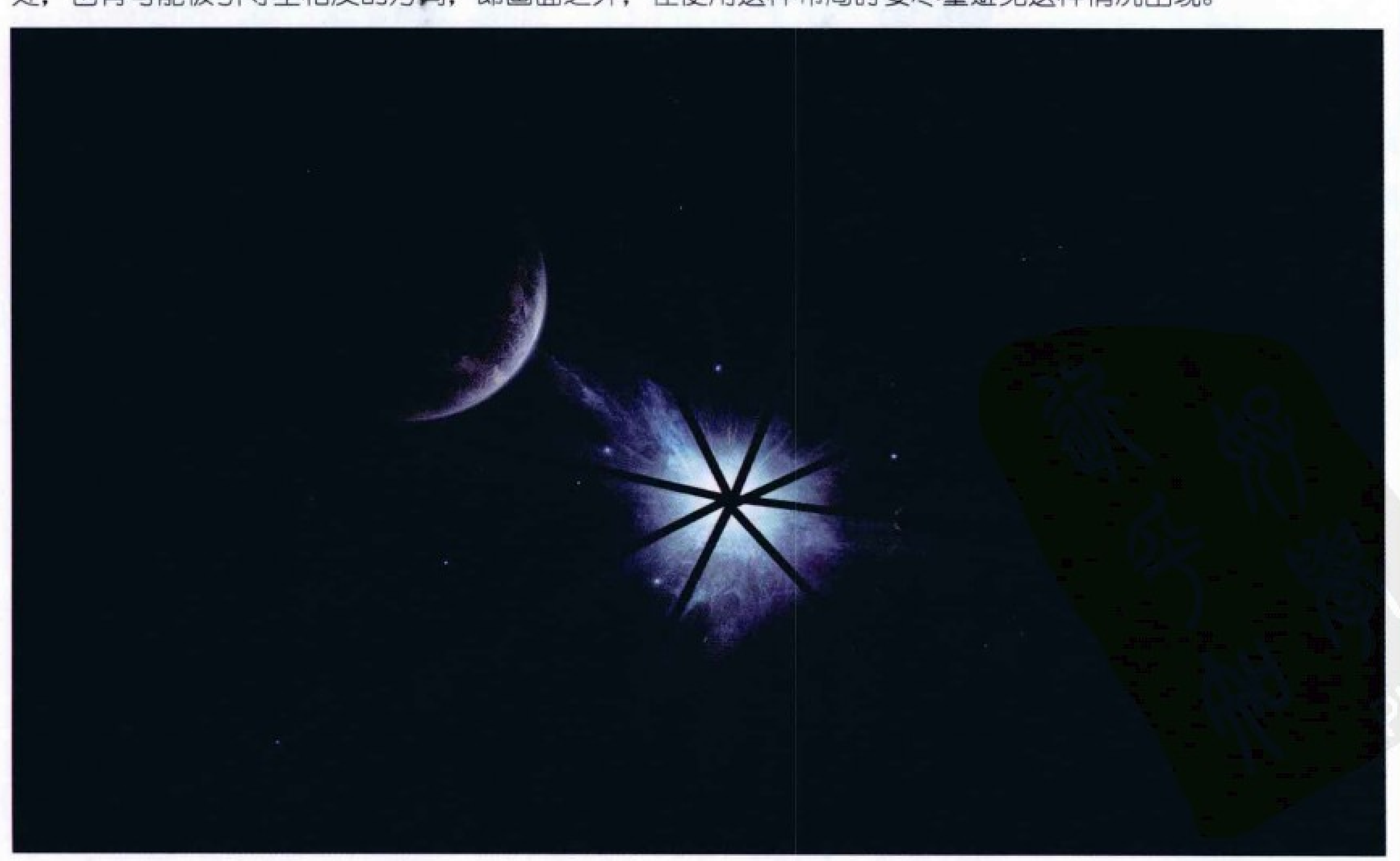
与三分法布局不同的还有一种隐含布局，这种布局是隐含线条格式布局的集合。以这些隐含的线条作为引导，能够保持画面紧凑不松散，而且这些线条的潜在作用会使眼睛产生愉悦的感觉，从而停留在画面上。隐含布局包含多种线条格式，下面介绍最具有代表性的几种。

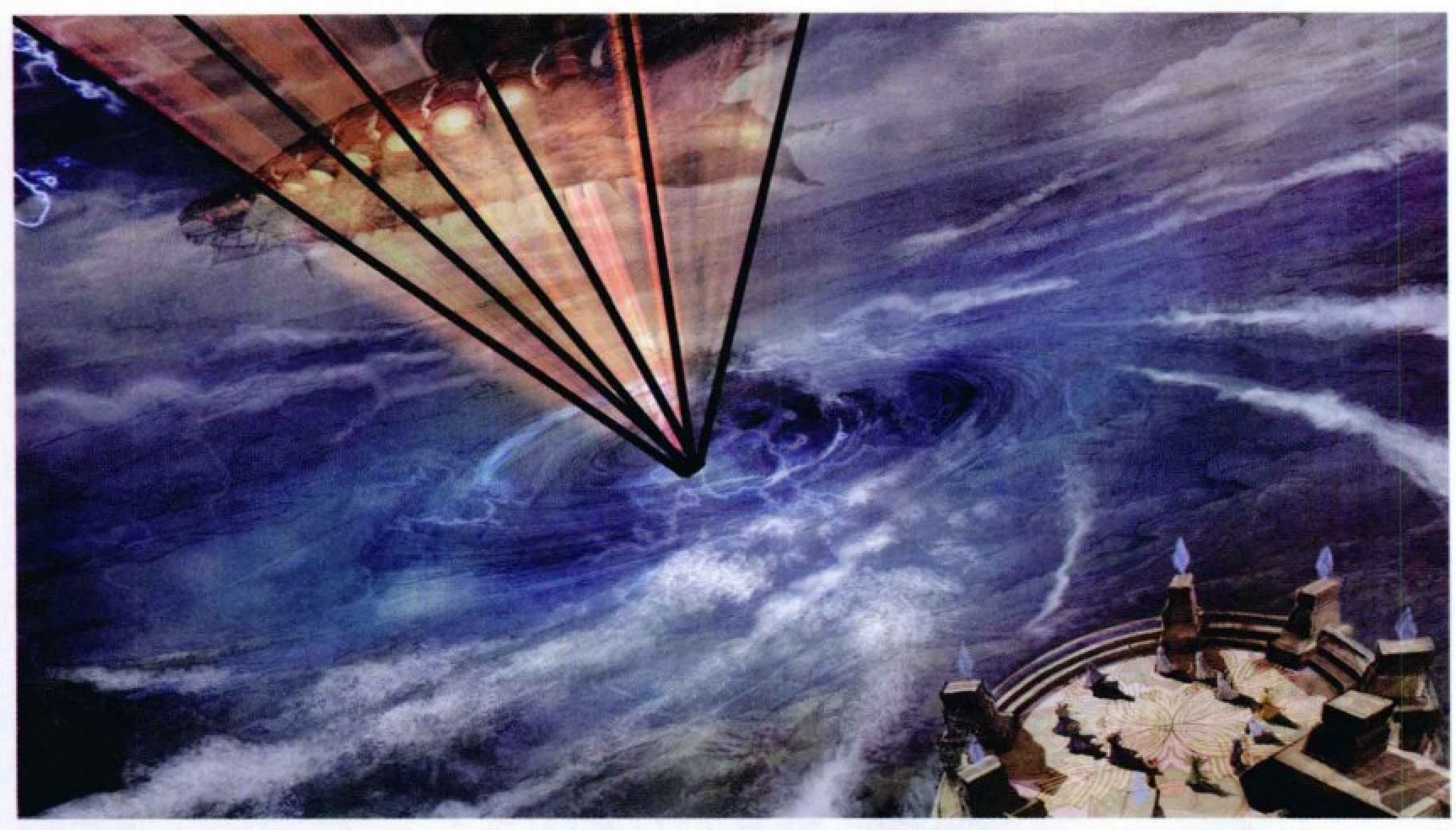
隐含环形格式布局。环形由连续的圆形曲线盘旋组成，其运动轨迹可以将视线引导至画面的重心并牢牢地吸引在画面上，我们既可以将这种方式十分明显地运用到布局上，也可以做出暗示性的表现，从而影响观者的潜意识。





隐含辐射状格式布局。现实生活中有很多辐射状的物体，如汽车轮胎上的轮辐、雨伞和太阳伞上的伞骨，都是十分典型的例子，运用这种布局的画面就是由线条在中心交汇处的结点以及由中心向外的辐射状线条组成的，需要注意的是，由于线条的延伸性，观者能够被线条引导至结点的中心，也就是画面重点所在处，也有可能被引导至相反的方向，即画面之外，在使用这种布局时要尽量避免这种情况出现。





隐含十字形格式布局。在十字形中，水平线起到让画面中的物体平稳地停止在所需的位置上的作用，类似与起重机中制动器的效果；而垂直线则起到引导画面观看视线的作用，这种在水平方向凝聚观者的视线，在垂直方向又移动观者的视线的反作用力使得画面具有一种和谐的互补效果，而且十字形还在一定程度上带有宗教意义，适当地运用可以给画面增添神秘的色彩。





场景的构图

从根本上来说，场景的构图与布局的性质相同，都是为了帮助画者将画面重新整合，并在整合之后使得画面更加美观流畅，只不过是从不同方面来表现场景而已，但是，这两种方法也有相通之处，例如都涉及黄金分割和三分法的使用等。

场景的构图主要分为封闭式构图和开放式构图，这两种构图各有长短，适用于不同场景的表现，下面通过对比的方式来对这两种构图进行讲解。

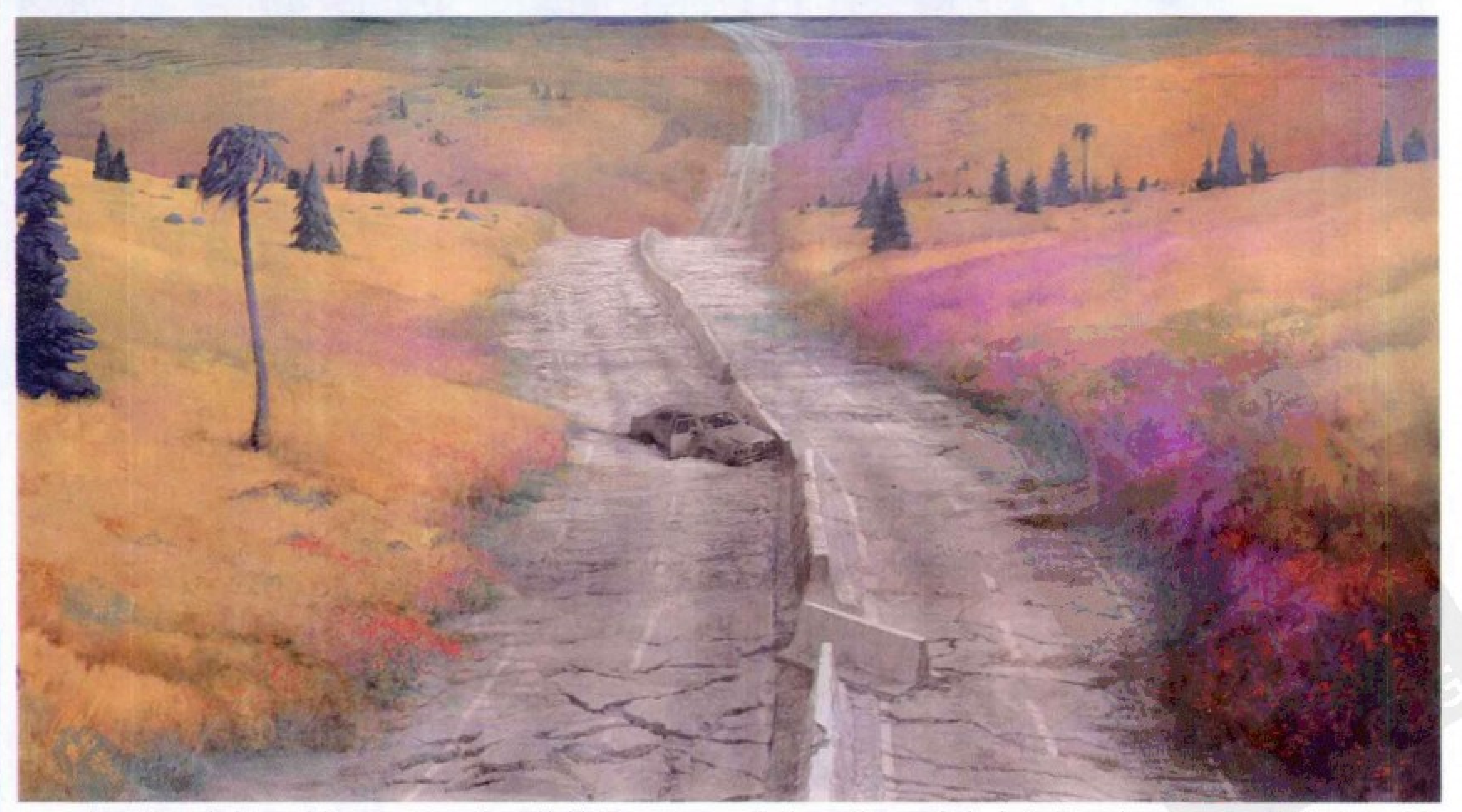
从画面重心的放置位置上来看，封闭式构图习惯于将画面重心放置在趣味中心点或权利点上，至少也要在分割线上，符合人们一贯的审美效果；而开放式构图则不讲究这些，对于焦点的位置没有很多要求，表现更加自由。





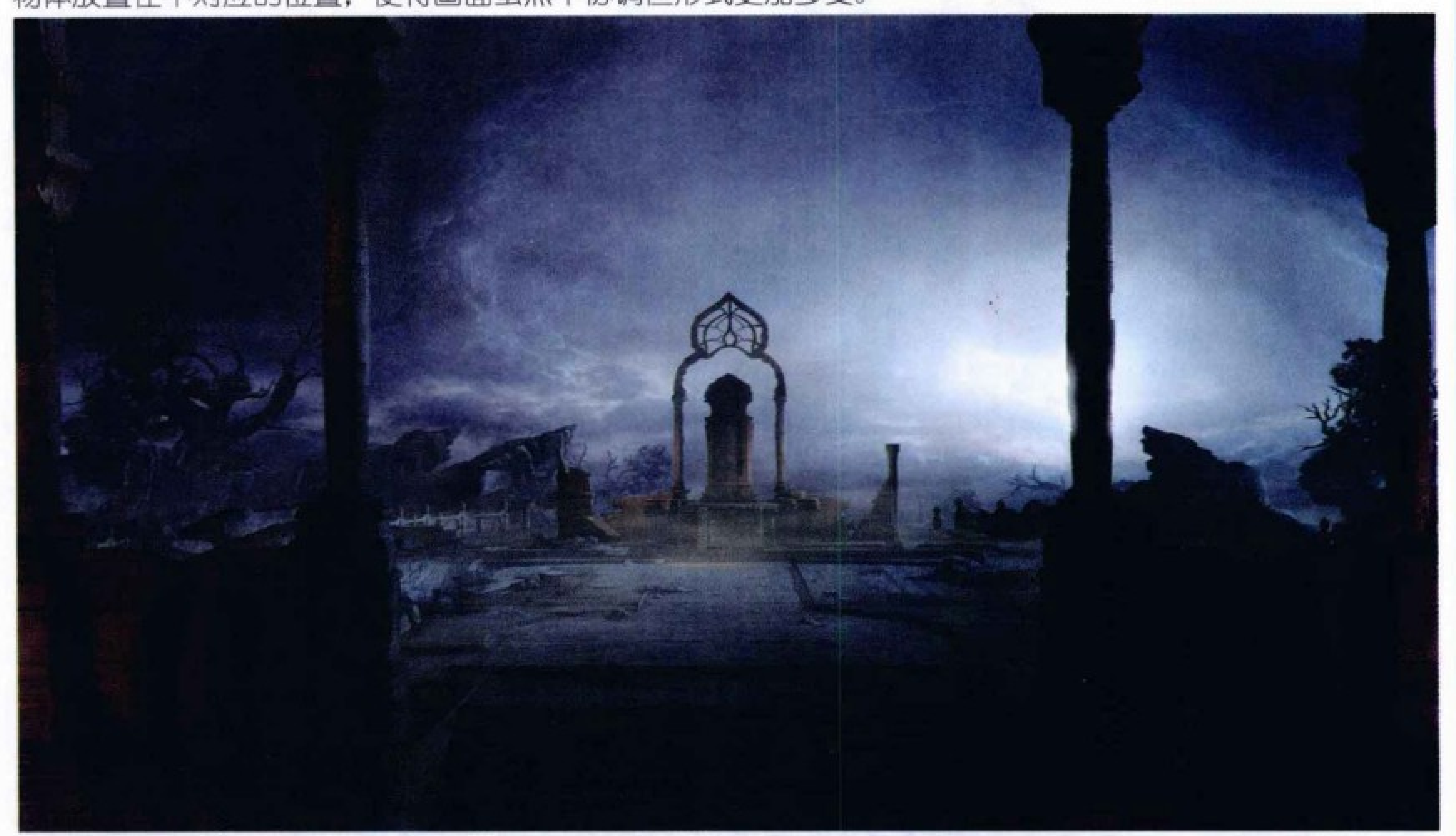
上面的图为封闭式构图，悬崖上的建筑物是画面的重心，被放置在右上的趣味中心点，成为观者视觉的焦点；下面的图为开放式构图，近处的左侧、右侧和中间的城市共同构成画面，没有明显的焦点位置。

从画面内容的表现效果上来看，封闭式构图注重画面的完整性，画者将想要表现的物体都绘制在了画面之中，让人一目了然；而开放式构图则只在画面中绘制宏大场景中的一部分或主要部分，然后将物体延伸到画面之外，强调与画外存在的空间之间的联系。



上面的图为封闭式构图，使用宏观的外景展示了一座位于群山环绕之中的壮丽宫殿，画面整体效果一览无余；下面的图为开放式构图，蜿蜒绵长的道路将观者的视觉引向画面尽头没有表现出来的地方。

从画面物体的组合结构上来看，封闭式构图十分讲究画面的平衡感，不论是明显的水平垂直关系，还是潜在的相互对称关系，都要尽量达到画面四平八稳的效果；而开放式构图则打破了这种平衡，将画面中各个物体放置在不对应的位置，使得画面虽然不协调但形式更加多变。





上面的图为封闭式构图，废旧的古建筑物呈现左右对称的结构，只在远景上略有区别，画面平衡感十分强烈；下面的图为开放式构图，高低不平的房屋和树木，以及漂浮在空中的飞行船，构成十分有趣的组合。

从画面构图对观者的心理影响上来看，封闭式构图引导观者将视线集中在画面的主体和焦点上，更容易引起观者对于画面传达思想的共鸣；而开放式构图则任由观者以画面为起点，将想象力发展到画面之外，从而无限地延展画面的张力，唤醒观者的联想能力。



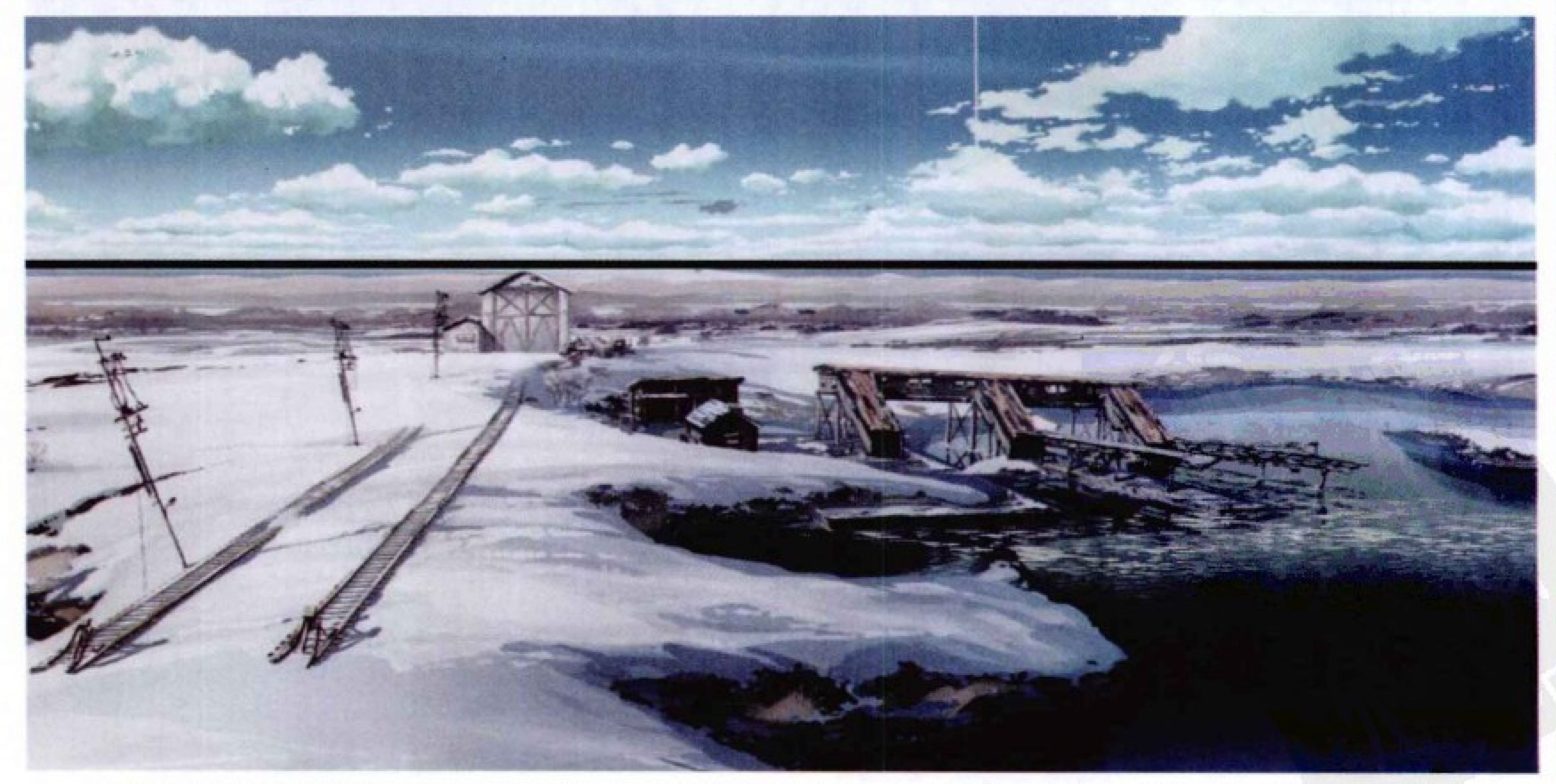


上面的图为封闭式构图，使用强烈的色彩和面积差别，将观者的视线都集中在右侧的酒吧屋上，无暇顾及其他；下面的图为开放式构图，看似重点在画面中心的城市，但弯曲的桥梁线却将人们的思维引至画外。

综上所述可以发现，开放式构图并没有统一的样式要求或特别多的规律可遵循，因此使用也更加随意自由，无法形成具有集中特色的类别；而封闭式构图则有相对固定的或类似的表现手法，其中以黄金分割构图、三分法构图和交叉线构图最为常用。

黄金分割构图和三分法构图的定义与之前在场景布局中所讲略有不同，虽然其根本原理是相同的，但场景的布局更多是运用其中的交叉点和线的功能，而在构图之中则使用到由线划出的面的作用。黄金分割构图是指画面中的不同区域是大致按照画面的黄金比例放置在三个区域之中；三分法构图则是以横向和纵向分割线为基础，将画面分割成横向或纵向1 ：2的面积关系，从而避免产生将主体放置在画面中央而产生令人生厌的情绪；交叉线构图，就是在画面中自然地布置一些起到交叉线作用的元素，如河流、桥梁等，将画面分成几个部分，并且互有交集。





上面的图为黄金分割构图，画面左下方的海浪与右侧的军队幻像、上方的云彩天空所构成的画面经黄金分割后成为3个部分；下面的图为三分法构图，上方的天空与下方的地面景物形成1：2的画面构成。



两幅图像均为交叉线构图，上方画面的交叉线较为隐蔽，分别为左右两侧和左后方的栅栏，以及前方的道路构成，相交于中心的高塔底部；下方画面则可以明显看出交叉线由中心主体发出，连接各个不同方向。

超级幻想风之海报设计要素

如果需要对一款游戏或影视作品进行宣传，最好的方法莫过于使用别出心裁的海报来吸引观者的视线，提高受众覆盖范围，增大潜在客户人群。其实海报的设计就是将人物形象与场景规划集合在一起，全面地呈现到大家眼前。画面的内容通常需要符合以下条件，首先是要符合整体游戏主题的需要，表现游戏中的人物和场景的优美画面，各个元素的绘制都要围绕作品的主题来进行；其次要高度概括作品所要表达的信息和风格，是轻松浪漫，还是战争决斗，是回到古代，还是去往未来，这些关于作品的主要背景和环境都要完全地展现出来；最后一定要有优秀的创意构思。随着行业竞争的加剧，对于游戏或影视作品的宣传力度往往会在很大程度上影响到游戏的使用人群范围，如何能从众多同类作品中脱颖而出，吸引观者的眼球，这就要求画者能够出其不意地传达画面主体，从而达到引人注目的效果。





第1张海报突出表现了画面的年代和背景；第2幅则运用独特的色彩和结构搭配，瞬间吸引观者眼球。

在绘制超级幻想风格的海报时，通常是以人物为主，场景和环境为辅，安排人物的位置时要尽量遵循画面均衡的原则。所谓均衡是指包含着多样统一的意义，均衡不是平衡或对称；平衡或对称只是均衡的一种形式，人物组合是否均衡，没有统一的标准，只要在视觉上能给人以美感，就可以说画面是均衡的。

虽然没有硬性规定，但还是有一些事项需要注意，第一，要避免画面“头重脚轻”，即画面的主体或人物最好安排在画面中间略微偏下的位置，这样比较符合观者的心理需求；第二，当画面中只有一个人物时，要避免人物和其他物体的高度相同，否则会产生两个同样的视线中心，无法突出人物，使得画面呆板无趣；第三，当画面中有两个人物时，敌对关系的人物则可以使用占据同等画面面积的方式来突出剑拔弩张的气氛，如果是同伴关系，则要尽量避免将两个人物同时安排在画面中间，要区分出主次关系；第四，当画面中出现能够占据整幅画面的多个组合人物时，一定要为每个人物设计单独的、不同的动作，除非是一组用于陪衬的队列人物，相邻人物之间的高度要有差距，从而表现出流动的视觉效果。除此之外，还有一些其他的规律就需要大家在绘画过程中慢慢积累了。



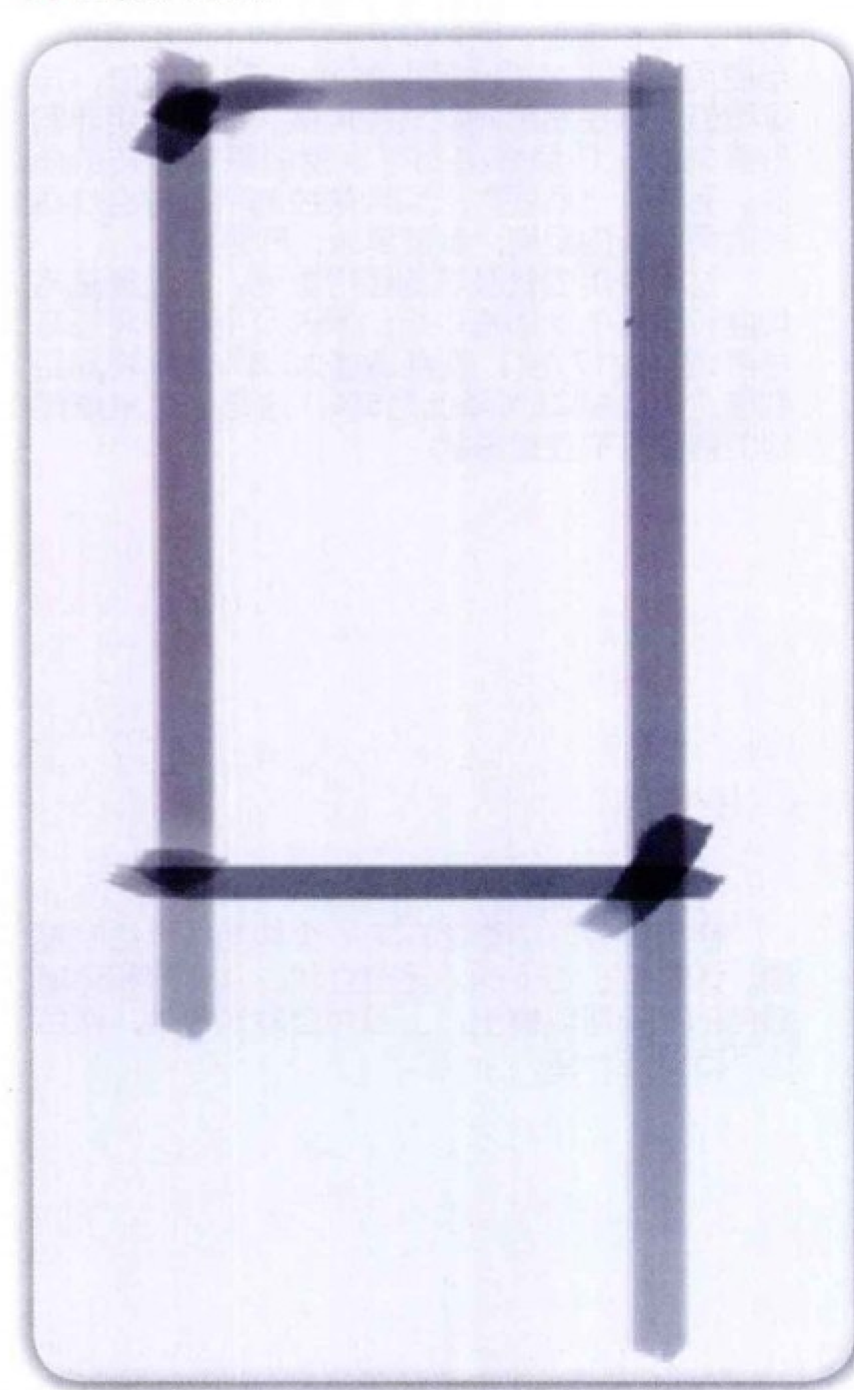
这幅为单人画面，人物的高度介于后面的沙发和门框之间，占据了画面的中间位置，形成视觉焦点。





第二部分 丛林武士

画面构思



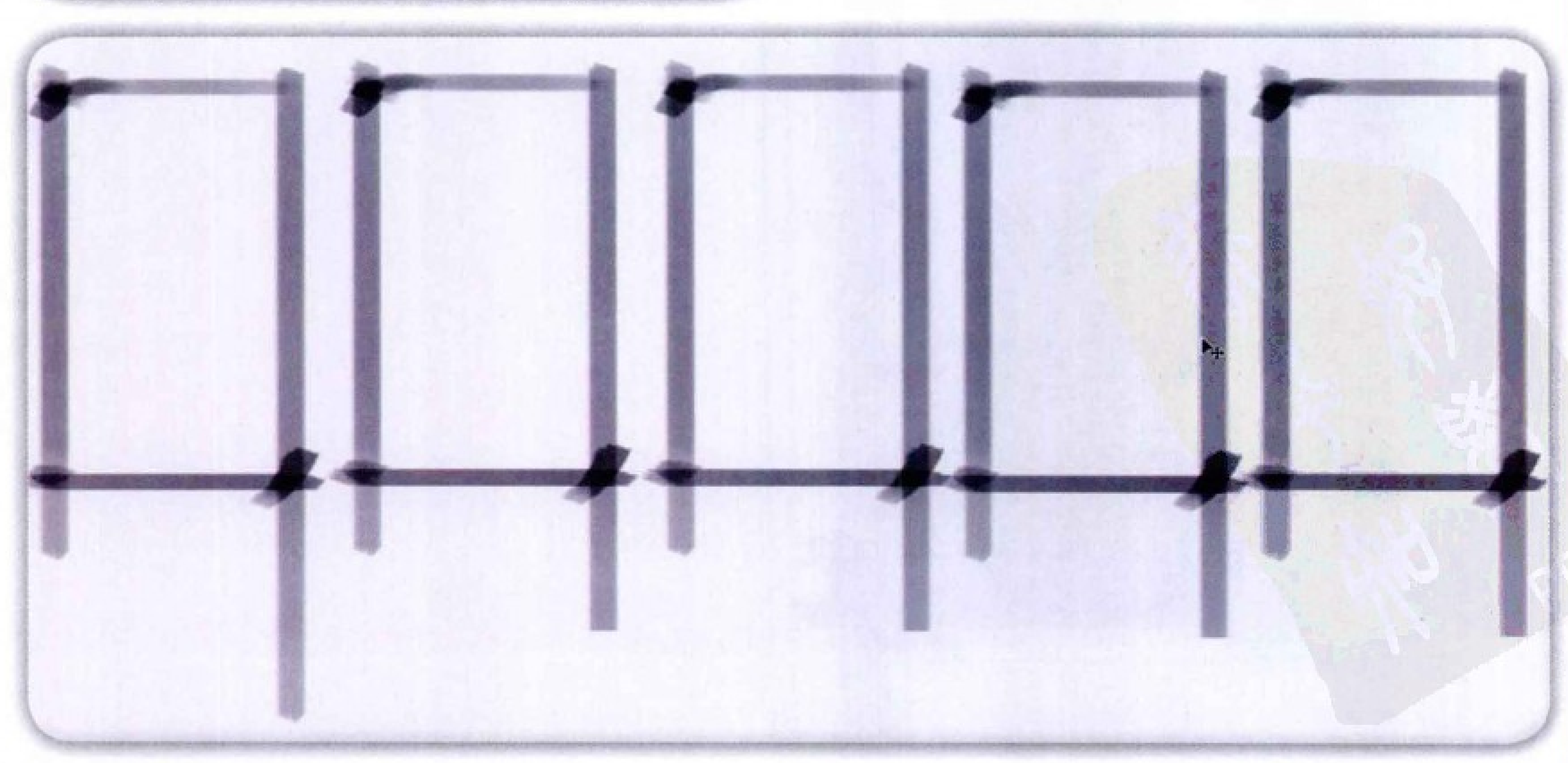
开始绘画的时候，脑海中并没有很明确的绘画目标，比如具体要画什么类型的人物，包括人物的服装、动作等方面，以及什么样的环境之类的，这都还没有确定下来，唯一确定的主题是绘制一个身处自然丛林环境中的人物。以这个主题为中心，思考画面的构成，如人物与环境的面积比例，人物在画面中的位置，以及人物的具体动作等。

大多数人都会使用铅笔和白纸来记录想象出的画面，然后选择最合适的画面构成来逐步深入绘制线稿，最后再将线稿扫描或使用其他方式导入到软件中进行上色。本次绘画采用了一种全新的方式，就是直接在软件中绘制构想的画面。这看似很难，其实与用铅笔预画草稿相比更容易也更直观，因为铅笔稿只能勾勒出画面中人物或景物的轮廓，而在软件中则可以利用画笔灰度颜色深浅的变化及不透明度的调整来表现出画面明暗的程度，从而使得构图更具有画面感和视觉冲击力。

首先使用画笔绘制水平和垂直的直线，画出一个长方形的方框。在这里使用画笔绘制直线时，可以按住【Shift】键后拖动画笔，这样就可以绘制出水平线或垂直线了。

然后，复制该方框4次，这样就可以绘制5种不同的画面构图以供选择。当然，复制方框的方法也有很多种，可以复制图层然后进行移动，也可以直接按住【Ctrl+Alt】组合键后拖动鼠标进行复制移动操作。

这样就完成了5个构图框的绘制，接下来在构图框中绘制出不同的画面结构。



在“画笔笔尖形状”参数区中调整画笔的圆度和角度。其中圆度是指设置笔刷的圆度，数值越小，笔刷越扁；而角度则有两种不同的情况，当使用圆形画笔而且圆度数值小于100%时，角度数值可以控制笔刷旋转的角度；而当使用非圆形画笔时，角度数值则可以控制画笔旋转的角度。另外，“间距”选项用来控制绘画时组成线段的两点间的距离，数值越大，间距越大。

这里使用的是基本的圆形画笔。在设置画笔角度和圆度的图形框中拖动圆形及坐标轴将画笔角度调整为177度，圆度调整为28%，并将间距数值由默认的25%降低为5%，这是一个笔刷倾斜的扁圆画笔连续形状。





使用调整好的画笔在第一个构图框中绘制画面。人物位于右下侧，呈直立状。从背景和环境颜色的深浅可以看出，上方为自然光源处，颜色比下方要浅一些。



继续对人物的形状进行绘制，虽然只是用来表现画面构成，但还是要将各个部分绘制清楚，特别是对于一开始就感觉不错的构图，绘制得越仔细，在选择的时候就越容易分辨。

画笔
画笔预设
画笔笔尖形状
形状动态
散布
纹理
双重画笔
颜色动态
其它动态
杂色
湿边
喷枪
平滑
保护纹理
不透明度抖动 0%
控制: 关
流量抖动 0%
控制: 钢笔压力

在“其他动态”参数区中调整画笔的抖动参数。“控制”选项的下拉列表中包括“关”、“渐隐”、“钢笔压力”、“钢笔斜度”和“光笔轮”5个选项，其中，后3个选项都需要有压感笔的支持，没有安装该硬件的情况下会显现警告符号。本次绘画过程中用得最多的就是“关”和“钢笔压力”这两个选项。

另外，“其他动态”参数区中的“不透明度抖动”用于控制画笔的随机不透明度效果；“流量抖动”则是用于控制画笔绘画时的渐隐速度，数值越大，渐隐越明显。





调整画笔的其他动态参数之后，在绘画过程中画笔的不透明度抖动量不再受到压感笔的控制。





为画面添加黑色的边框，可以直接使用圆形画笔绘制直线或者使用选框工具建立选区后再填充颜色，这样能够使构图显得更加具有画面感。



使用同样的方式绘制第2幅构图，这幅构图的画面是人物位于左上方，从弯曲的石质台阶上向下走来。从画面的颜色深浅可以看出，台阶的右侧完全悬空，画面充满紧张感。



完成第2幅画面的构图，对原本只绘制了一个大概形状的人物添加了深浅明暗的变化，区分出上身与下身，甚至可以隐约表现出服装的样式，然后同样也为画面添加了黑色的边框。





绘制第3幅画面的构图。这里的想法是绘制一个直立于画面左侧的人物，右上侧为光源处，人物背对光源，在身后形成一层光照的亮部。

在绘画过程中调整画笔的角度和圆度，使之更适合于接下来绘制的画面效果。画笔的调整、变化及不同样式的使用也是本次绘画的亮点。熟练地运用工具能够使绘画的过程更有效率，也更有趣。





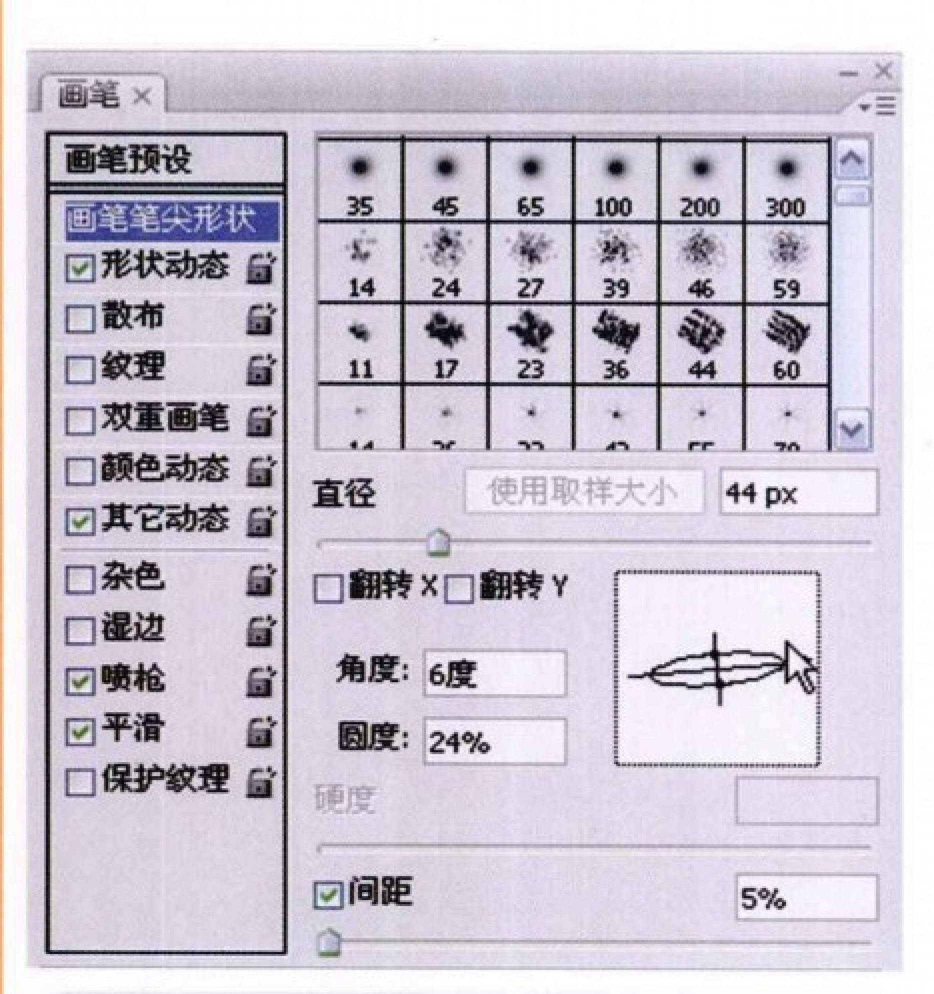


由于之前的构图与主题并不十分符合，背对光源的男子更像是一位领导人物，而非武士，所以将其擦除重新绘制，这次绘制的是半身人像，位于左下侧，低头凝视下方，呈现出思考的状态。



绘制第4幅的构图。在这幅图中，人物只占据了很小的面积，更多的是表现自然丛林的景观，如左下角人物所站立的悬崖及右侧弯曲的似峭壁、似苍穹的景物。





增大画笔的角度和圆度，使得画笔没有之前那么扁，这样适于绘制较为厚实的画面。



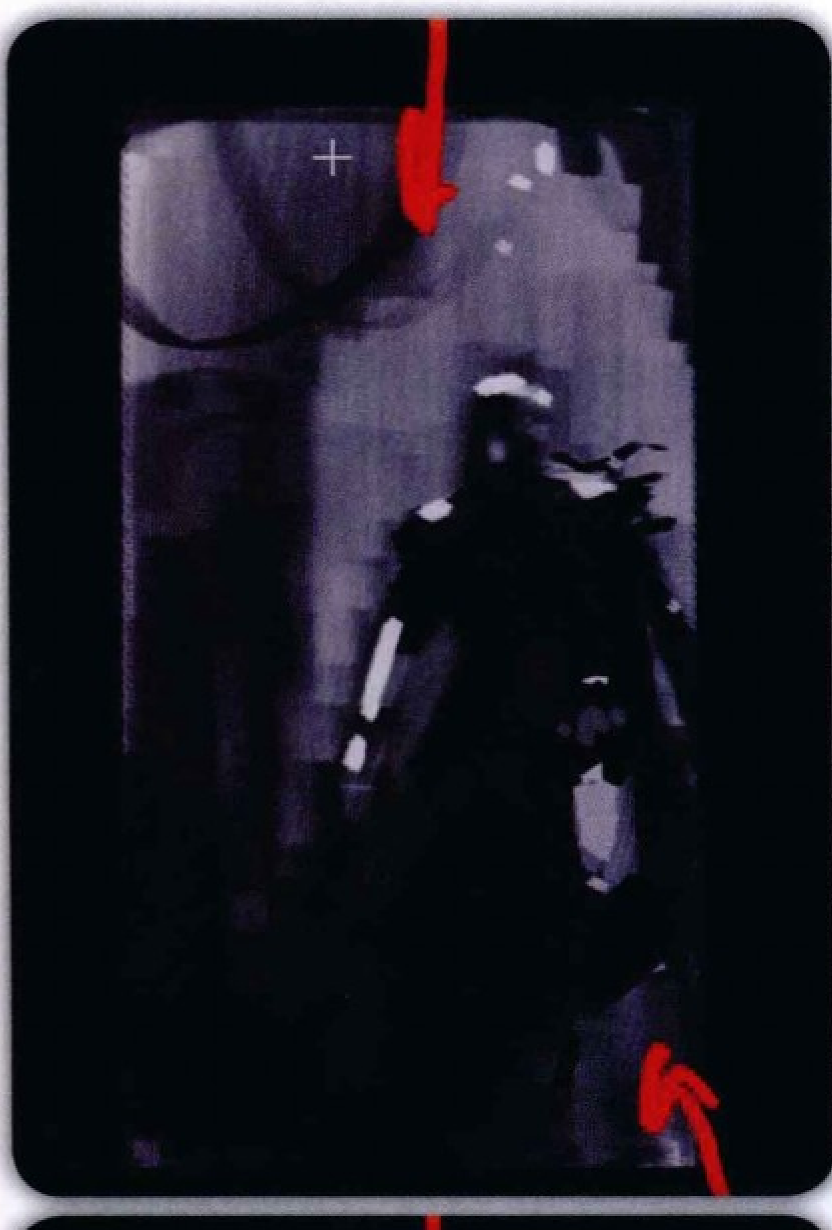
完成第4幅画面的构图，加重了右侧的色调，使画面更加具有沉重感和对比感，同时将左侧的人物和悬崖的关系进一步明确下来。



最后来绘制第5幅画的构图。人物位于右下角，呈现出仰头望天的姿态，似乎是看到了不可思议的景观。

下面列出的是完成后的5幅构图，将其放置在一起进行对比查看。

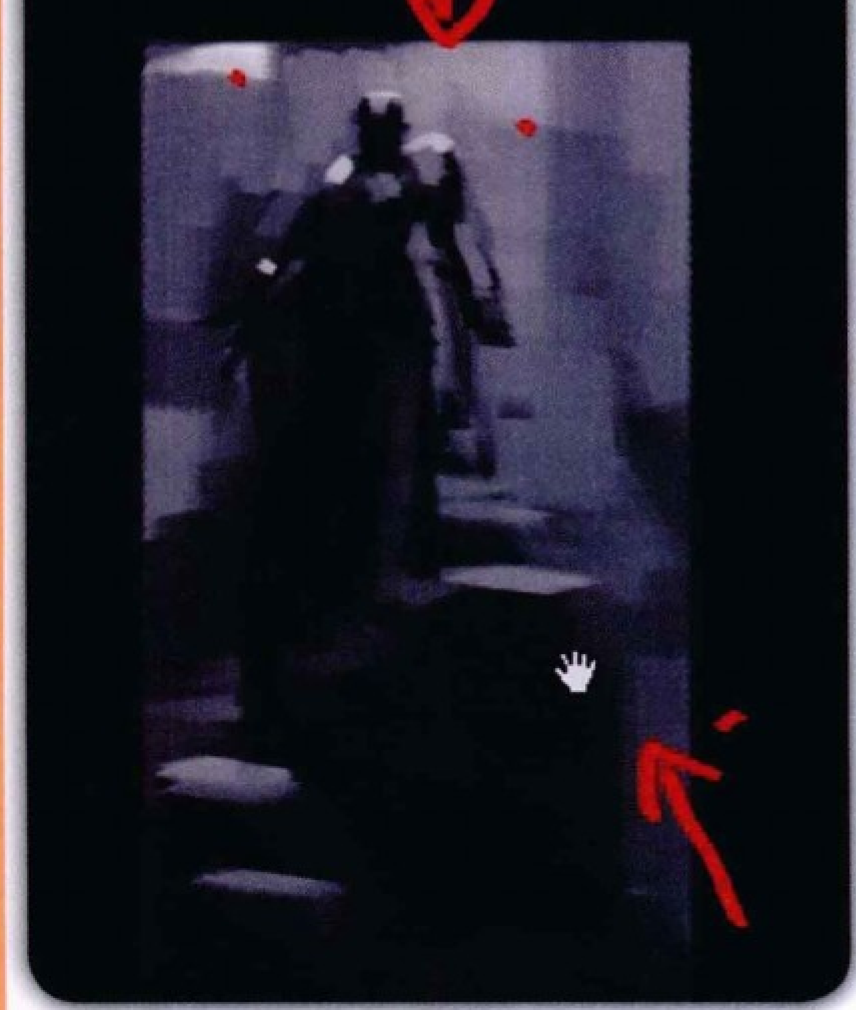




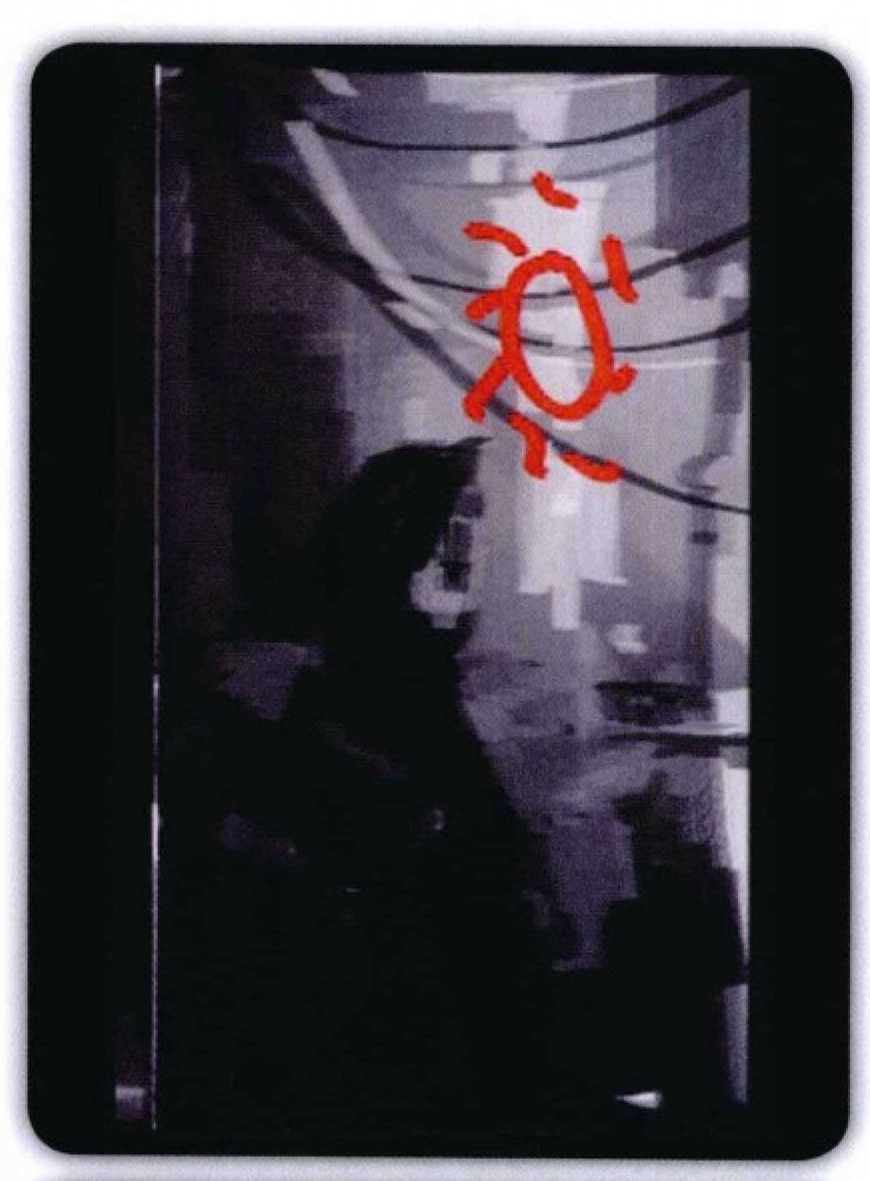
对5幅构图分别进行分析，使用红色的笔迹在上面做出辅助性的标记。

对于第1幅构图，上方箭头代表光源的照射方向，右下角的箭头则代表人物视线的朝向。





在第2幅构图中，使用与第1幅构图相同的标记，上方箭头和右下角箭头分别代表光源的照射方向和人物的视线方向。



第3幅图的标记就更加明显了，在右上方的位置绘制了一个太阳的形状，很显然代表了光源的照射。



第4幅图的标记更多地是用来表现一种紧张的对比关系，右上方的箭头直直地指向人物所在的位置，既有光线照射的意思又代表了右侧景物对于人物的压迫感；而左下角的箭头也是指向右上方的景物，暗示着人物的对抗。





对于第5幅画的构图在比较之初就没有十分满意的感觉，所以标记也做得比较简单。由于画面中背景的浅色已经表现出亮暗感，因此只是使用箭头表示出人物的方位而已。

经过比较之后选择了第1幅画面作为最终的构图，但同时也对其进行了一定的改变，将其进行了水平翻转，这样就使得人物位于画面左下方，然后对其进行变换操作，放大人物，使其几乎占据整个画面。



绘制黑白底稿



在确定了画面构图并进行水平及大小调整后，再使用画笔为人物添加细节，如面部五官的位置、肩膀上及领口处的线条，还有左侧手臂的形状等，为后面的黑白底稿绘制奠定基础。

新建
名称(N): 未标题-2
预设(P): 剪贴板
大小(I):
宽度(W): 1133 像素
高度(H): 1772 像素
分辨率(R): 300 像素/英寸
颜色模式(M): RGB 颜色 8 位
背景内容(C): 白色
高级
确定
取消
存储预设(S)...
删除预设(D)...
Device Central(E)...
图像大小:
5.74M

修改了构图之后就可以进行黑白底稿细节的绘制了。在此之前，需要将稿件放置于一个单独的文件之中，首先建立构图画面的矩形选区，接着按下【Ctrl+C】组合键复制画面信息，然后按下【Ctrl+N】组合键新建文档，此时打开“新建”对话框，其中的“宽度”、“高度”及“分辨率”等参数就是之前所复制画面的大小和分辨率。



在新建的文件中按【Ctrl+V】组合键将画面复制过来，这样就完成了绘制黑白底稿的准备工作。

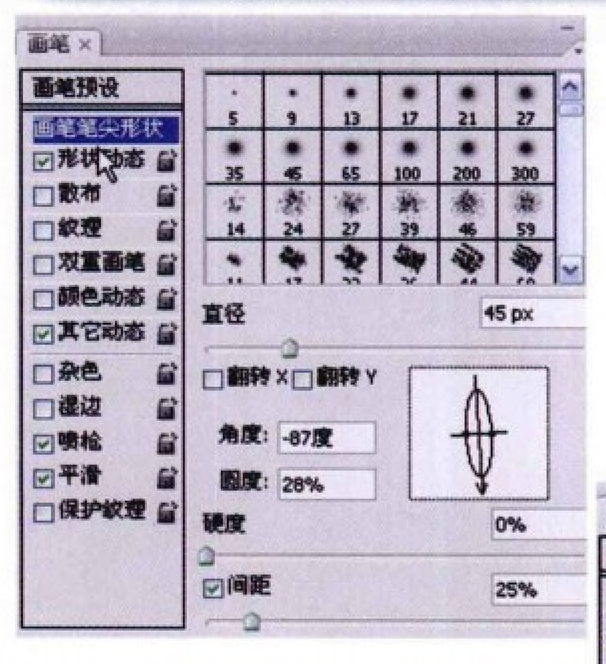


对画面图层进行复制，并使用变换操作将其缩小，置于画面的右上角，作为绘画过程中的参考。因为在绘画过程中，常常会产生不由自主地偏离主题的情况，特别是这种没有详细线稿的情况，所以需要有一个标准来随时提醒。

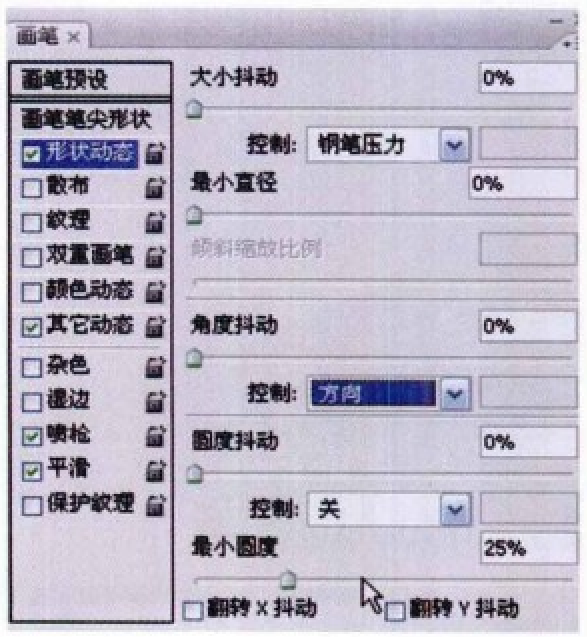




使用大号圆形画笔对周围环境进行大面积的清理，特别是人物的下半部分及脚部周围的画面，使用浅一些的颜色、带有透明度的画笔进行柔和的涂抹。



调整画笔的参数，使其成为扁圆画笔，同时在“形状动态”参数区中调整控制选项的参数，其中，“大小抖动”用于控制画笔在绘制过程中尺寸的波动幅度，数值越大，波动幅度越大；“最小直径”用于控制在画笔尺寸发生抖动时的最小尺寸，数值越大，画笔波动的范围和幅度越小；“角度抖动”用于控制画笔在角度上的波动幅度，数值越大，波动幅度越大，画笔越紊乱；“圆度抖动”用于控制画笔在圆度上的波动幅度；“最小圆度”用于控制画笔发生圆度波动时的最小圆度尺寸数值。







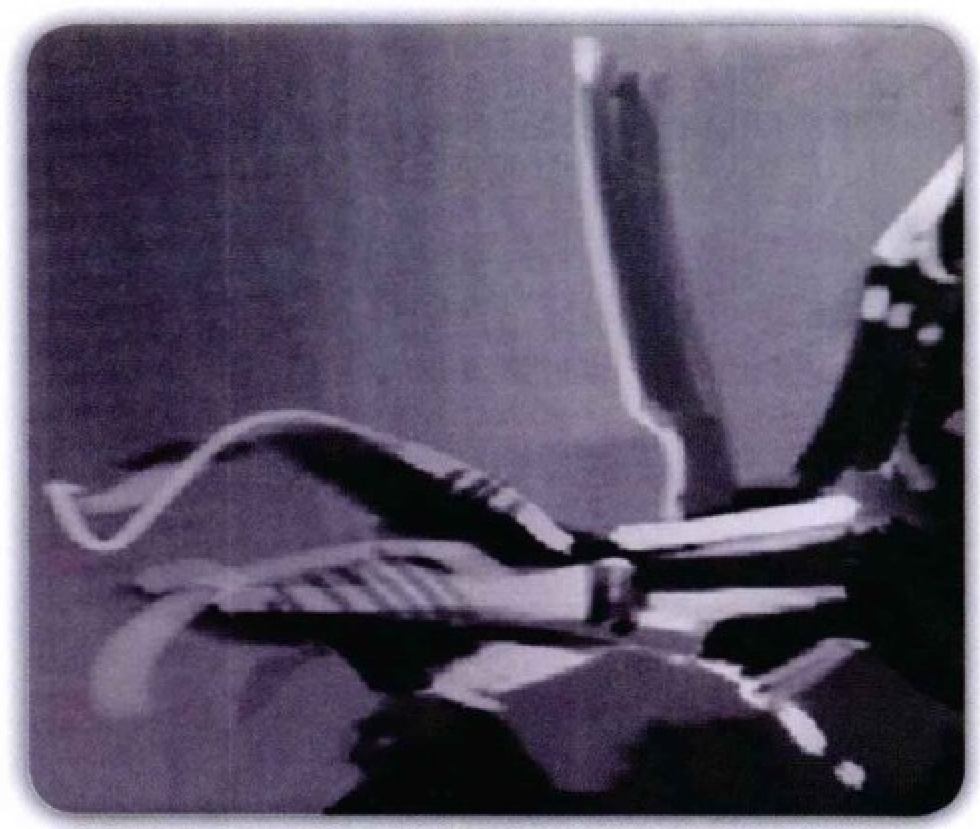
对黑白底稿进行第一次的细节绘制。首先从人物的面部开始，画出人物眼睛、鼻梁、额头及面罩的位置和形状。



继续绘制面部的细节。除了加深眼睛与鼻梁的对比效果外，还要绘制出面罩的深浅色彩变化及额头上戴着的护额，同时将头发的大致形状也表现出来。







将人物脖子后面的带子绘制出来，注意带子飞扬的方向，以及与服装之间的位置关系。



接下来对人物的服装进行一定程度上结构的绘制。由于主题是武士，所以服装设定为护甲与战袍的组合，肩膀、胸前及手臂关节处都有金属制的护甲，战袍的质地也非常厚重，这里将服装的结构线条大致绘制出来，并对右侧的手臂位置进行确定。



调整画笔参数。在“画笔笔尖形状”参数区选择图中第2行第2列小树苗的画笔样式，然后调整其角度和圆度，并设置其“形状动态”参数和“散布”参数。前两项的参数之前都介绍过了，这里来看一看“散布”的具体参数项，“散布”用于控制绘制时笔画的偏离程度，数值越大，偏离程度越大；选择“两轴”选项，则画笔在x和y两个轴向上发生分散，不选择该选项，则画笔只在x轴上发生分散；“数量”用于控制绘画时画笔的数量；“数量抖动”用于控制画笔数量的波动幅度，画笔面板下方的预览区可以看到调整完成后的画笔样式。



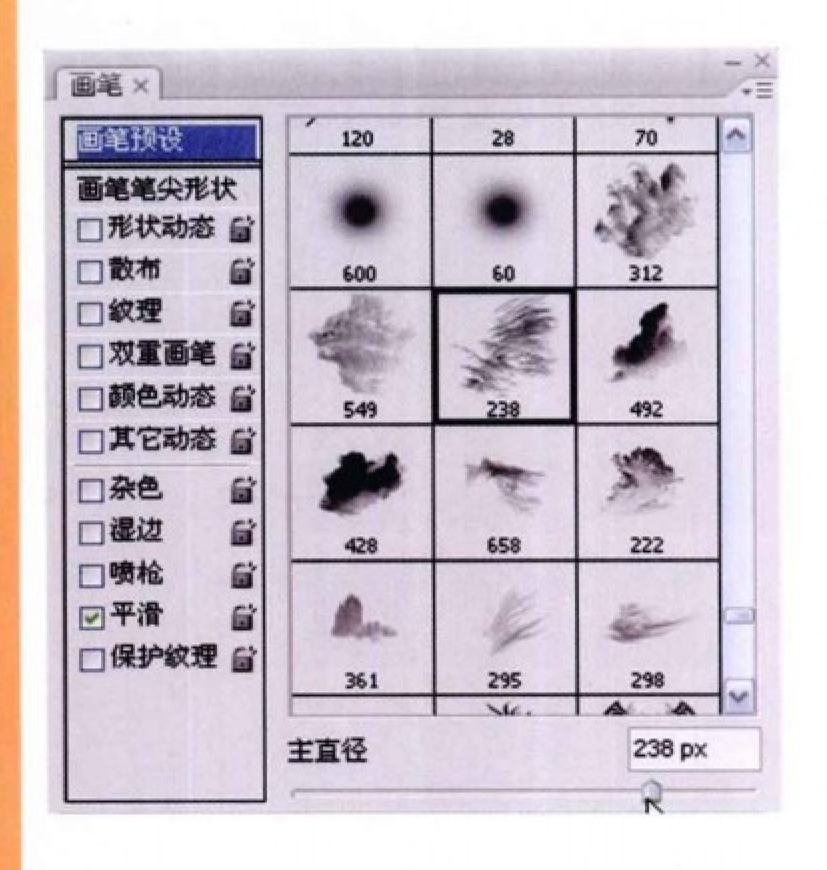


使用调整好的画笔样式在画面左下方单击绘制杂乱的丛林效果，在绘制过程中，可以不断调整画笔的大小等参数，打破整齐统一的效果。

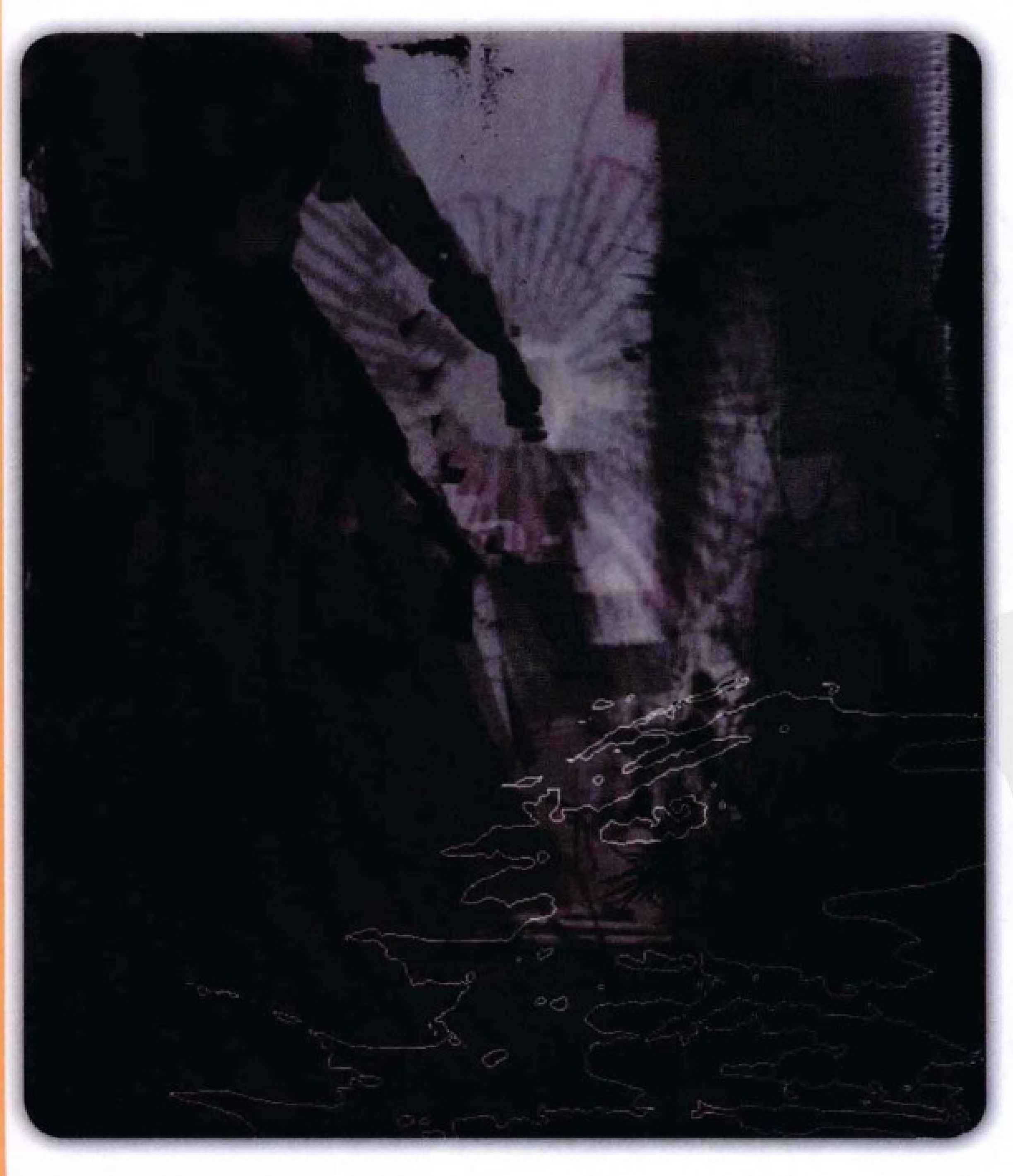


使用单个画笔在画面其他3个角落单击绘制枝干的效果，并使用其他样式的画笔来绘制背景和环境。





在“画笔预设”参数区选择左图中第2行第2列的画笔样式，并取消“画笔笔尖形状”、“形状动态”等其他选项参数的设置，仅调整合适大小的直径数值。



使用画笔样式在画面右下角所示的位置单击绘制。





重新在“画笔预设”参数区中选择左图中第1行第3列的画笔样式，同样不设置其他参数进行使用。



使用选择的画笔样式在右侧手臂最下端的位置单击，注意颜色为白色。由于之前已经在这里绘制了一个呈现辐射状的图案，中心的白色可以使画面具有光芒四射的效果，为下一步绘制光剑做好准备。





将人物右侧手臂的结构绘制出来，区分出不同的部位，在手部的位置绘制斜向的光剑，与之前绘制的光芒效果相呼应，提高画面完整度。



将画面进行水平翻转后继续绘制。这种方法并不常用，但在某些时候绘画者对画面把握程度略有偏差时可以以此来调整视角，换一个方向去观察画面，会发现很多之前被忽略的问题。





接下来对黑白底稿进行第二次的深入绘制。

首先对人物的服装结构进行深入细化，首先将两个肩部的护甲形状绘制出来，并绘制胸前的护甲样式及内部线条。

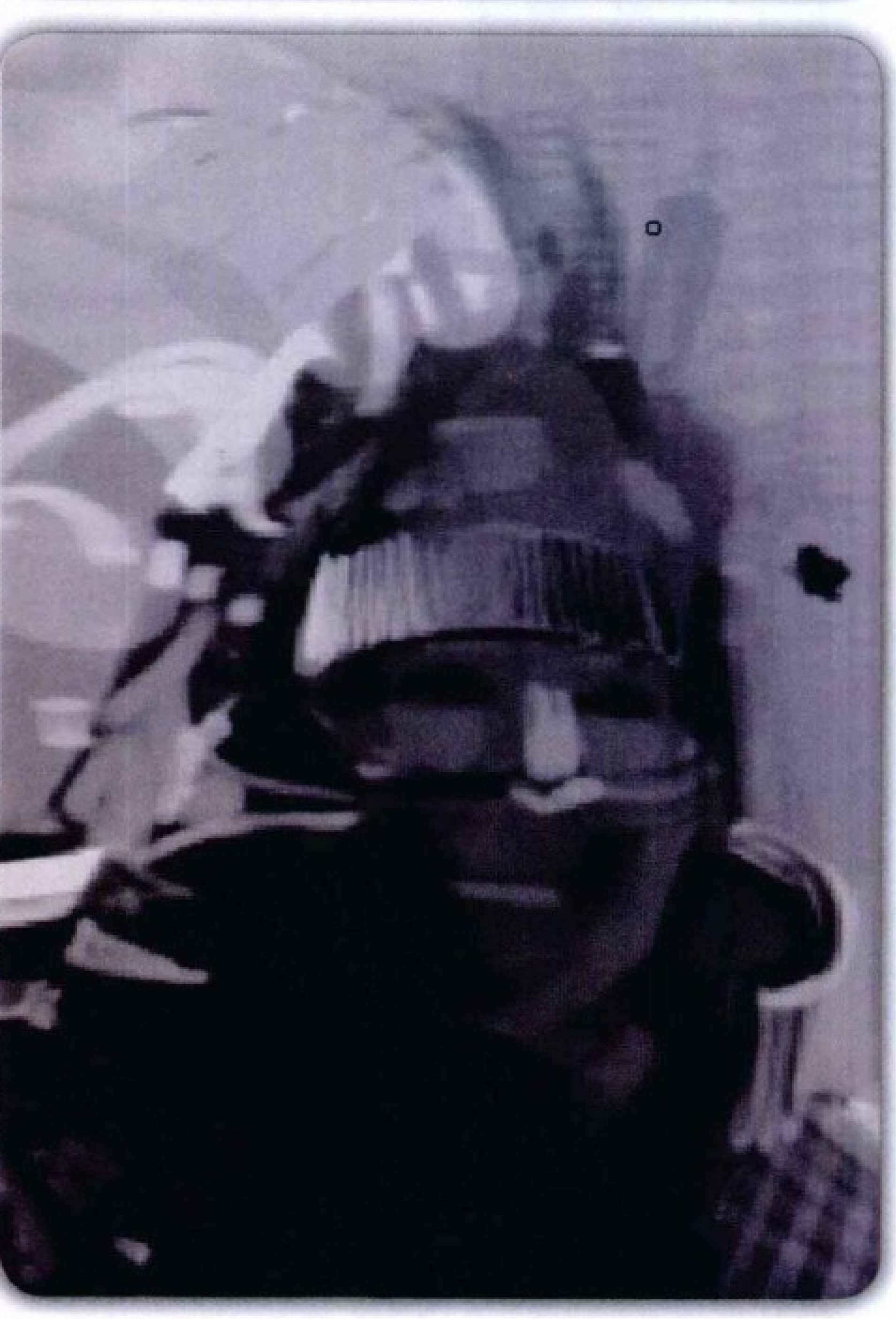


在人物脖子周围绘制相应的护甲，并将人物眼睛的部分擦除，因为之前绘制的眼睛范围略大，相比之下，小一些的眼睛更符合人物的身份。





将画面再次进行水平翻转，恢复为原来的方向位置进行绘制。在之前的基础上绘制出眼睛的样式，并加重脖子位置的颜色，特别是左侧的色调，因为这部分属于背光的范围。



在额头上绘制护额，由于护额是金属质地的，所以具有一定的厚度，在绘制时不能忽略这一点。

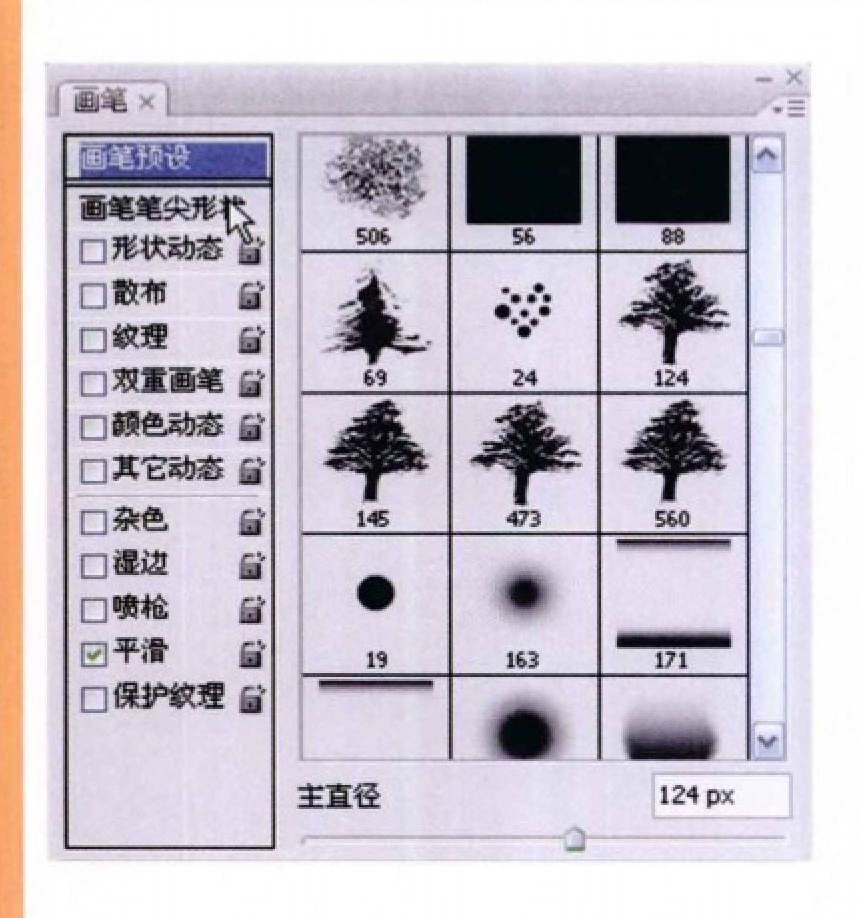




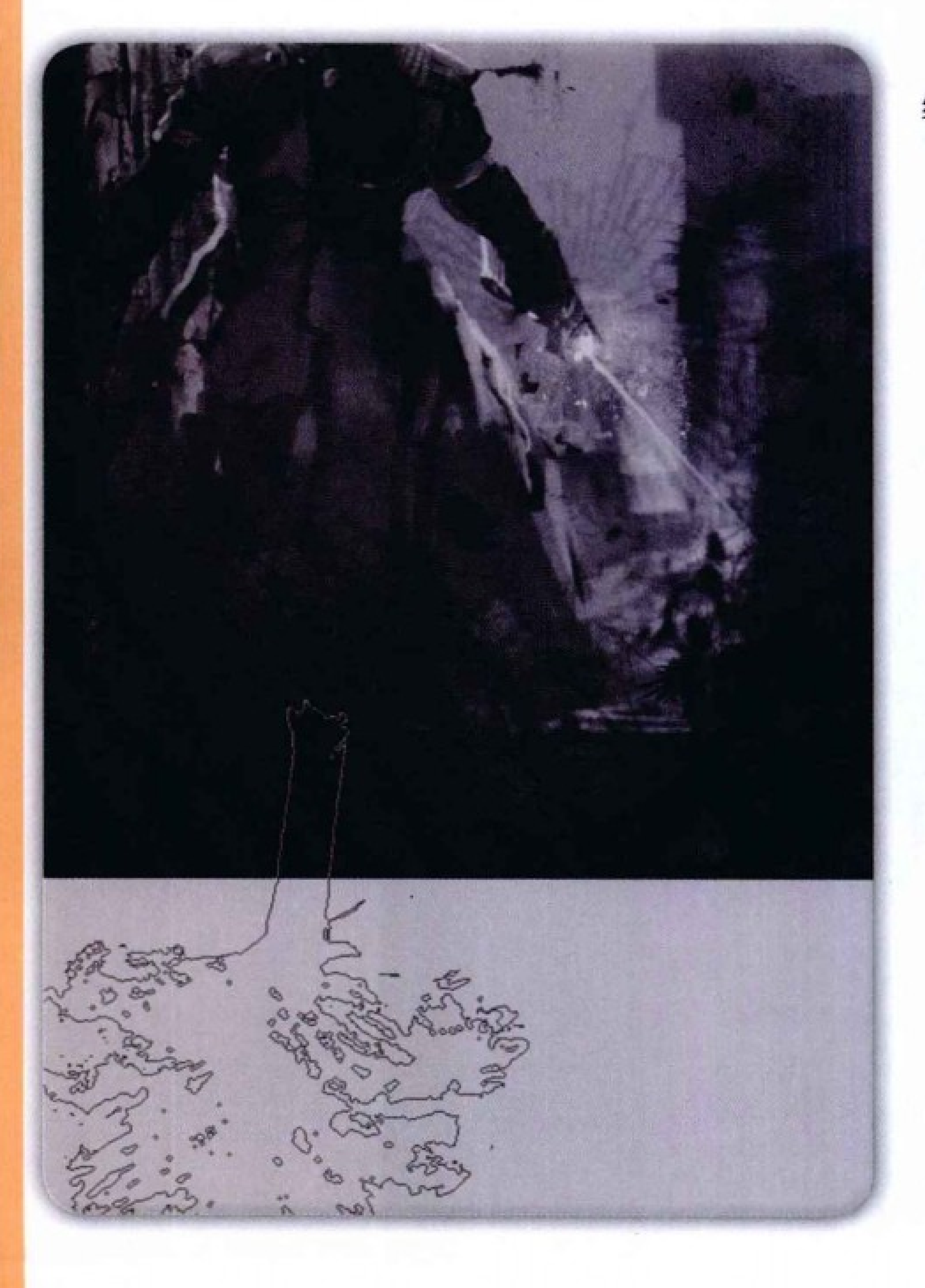
绘制左侧护甲的具体形状及细节部分，如护甲上的铆钉及双层的结构，并对左侧手臂的细节加以强化，继续进行护甲的绘制到手臂关节处。



绘制右侧护甲的纹理及右侧手臂上的细节，包括关节处的护甲及小臂处缠绕的带子。



在“画笔预设”参数区中选择左图第2行第3列的画笔样式，这是一棵树的模样，并在“画笔笔尖形状”参数区中设置其角度为177度，相当于将画笔样式进行垂直翻转。



使用画笔在画面左下方的位置单击，继续营造画面底部阴暗杂乱的丛林效果。





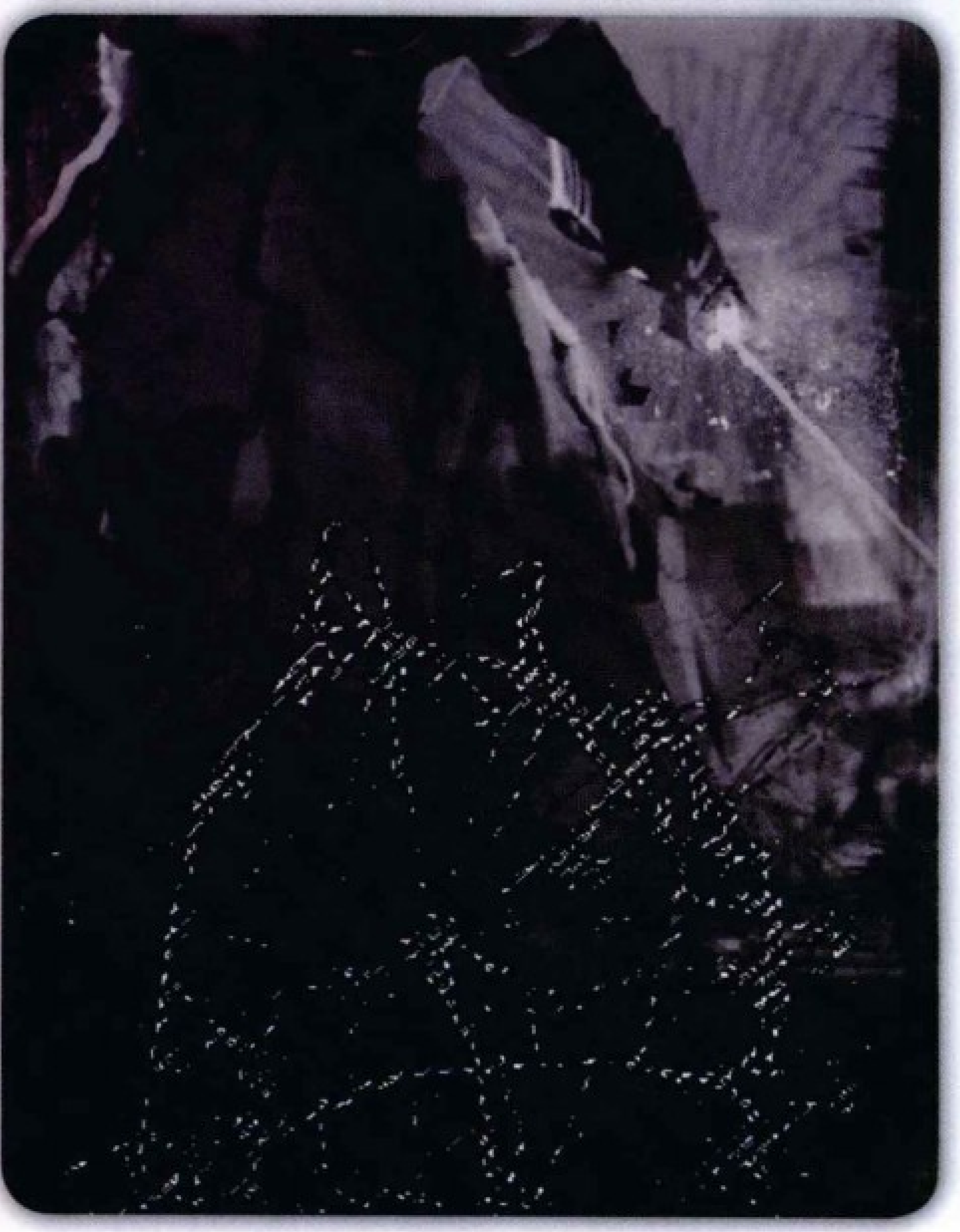
然后重新选择一个树状的画笔，在如图左下角的位置单击绘制。

继续在“画笔笔尖形状”参数区中挑选其他样式的画笔，如左图中第2行第5列的画笔样式，并且不调整其他参数直接使用。

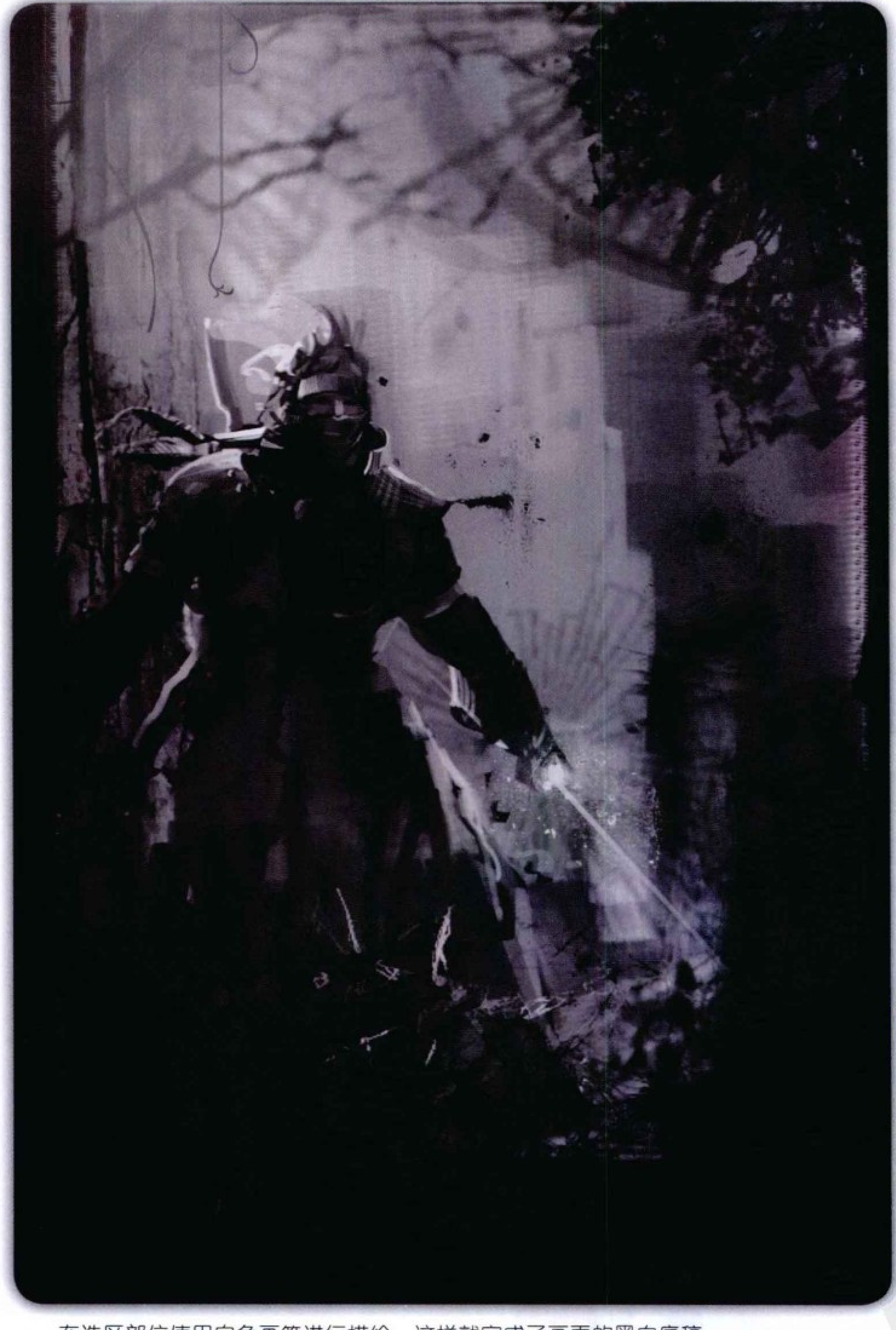




使用选择的画笔样式在人物下方的位置单击绘制，加重丛林的杂乱感。

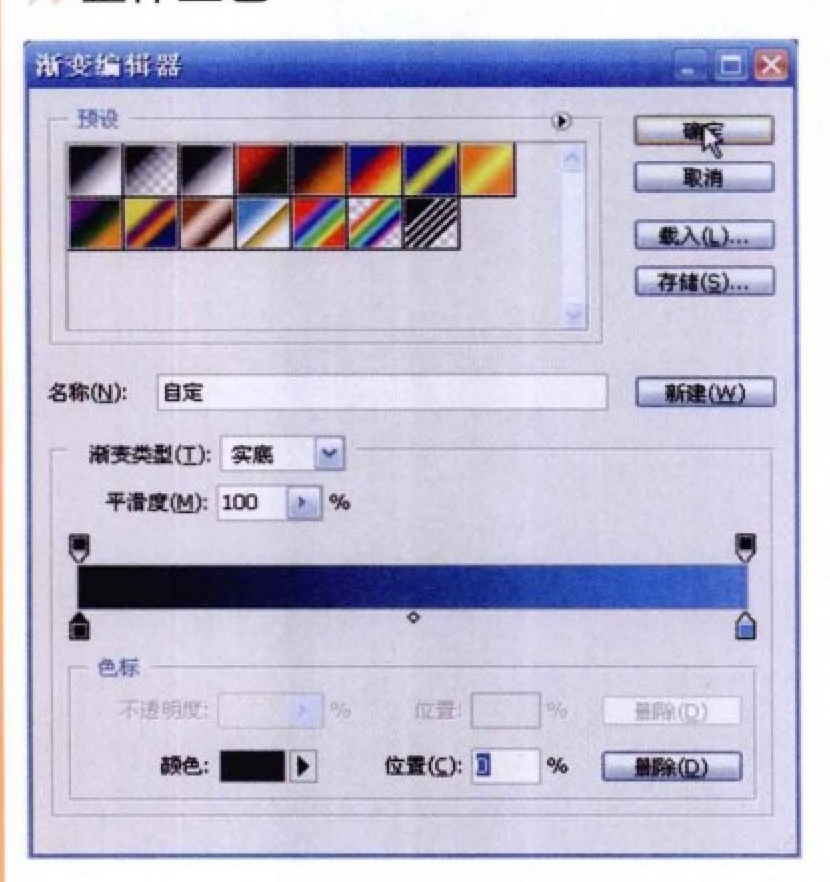


使用魔棒工具在杂乱线条中单击，建立不规则的选区。



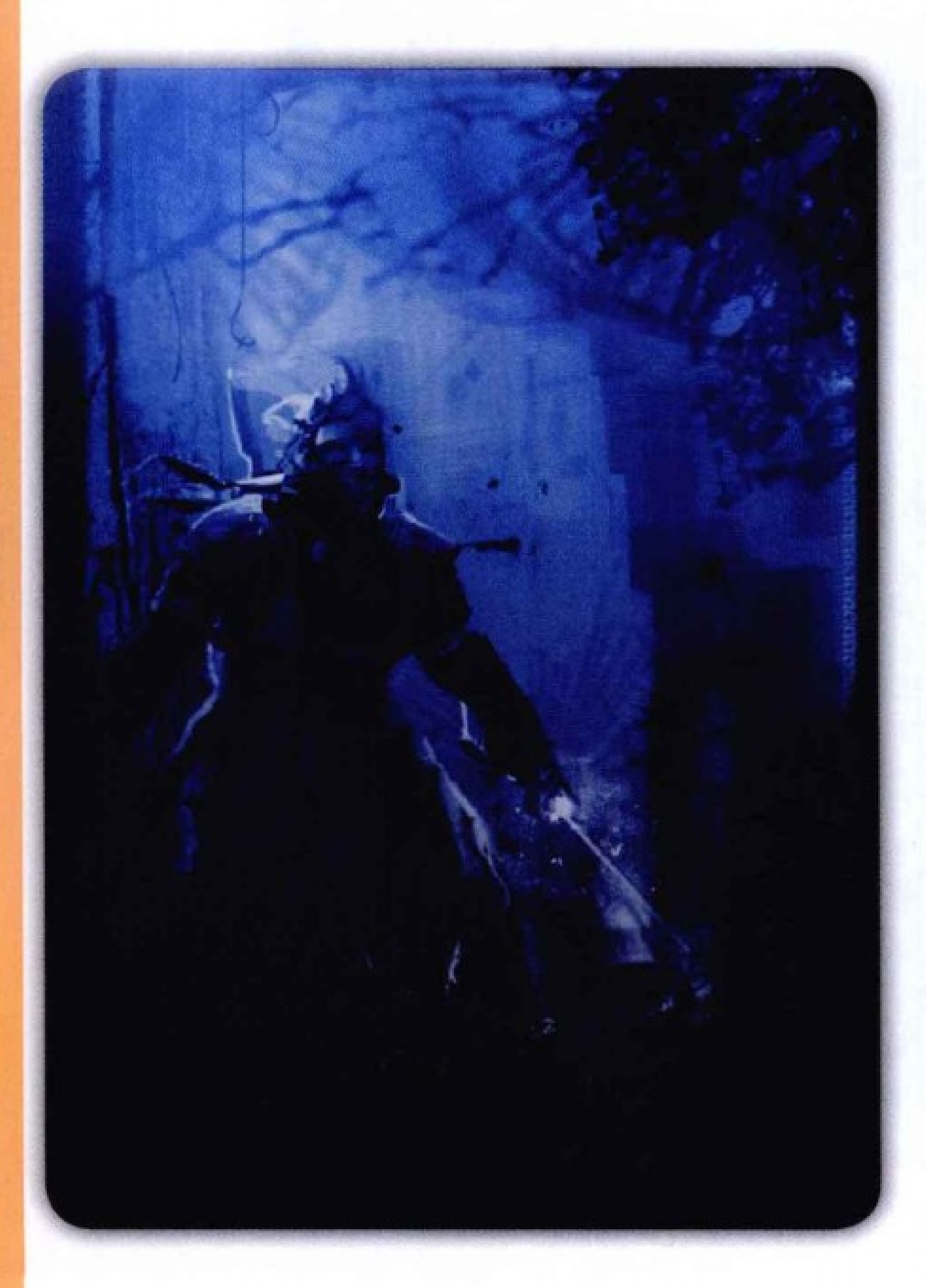
在选区部位使用白色画笔进行描绘，这样就完成了画面的黑白底稿。

整体上色



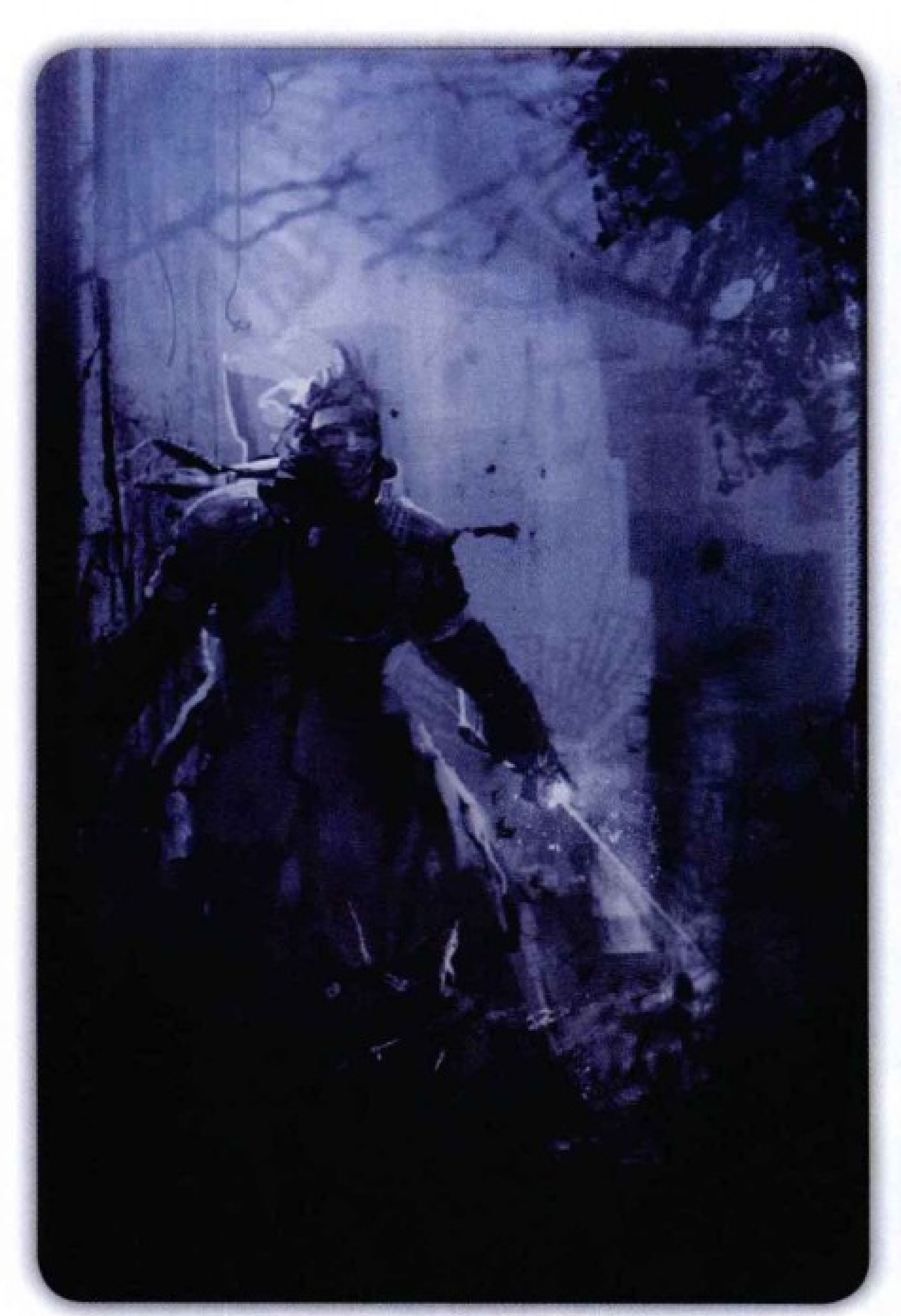
完成画面的黑白底稿后，进行整体上色的操作。

首先使用渐变工具绘制整体色彩。打开“渐变编辑器”，调整渐变颜色，左侧渐变色标颜色为#242A32，右侧渐变色标颜色为#2591F5，在“渐变编辑器”对话框中渐变类型用于控制渐变是实底还是杂色，实底可以创建平滑的颜色过滤效果，杂色可以创建粗糙的颜色过滤效果。与之相关联的是下方的选项，当使用实底渐变时，下方显示为平滑度，数值越大，渐变越平滑；当使用杂色渐变时，下方显示为粗糙度，数值越大，渐变越粗糙。

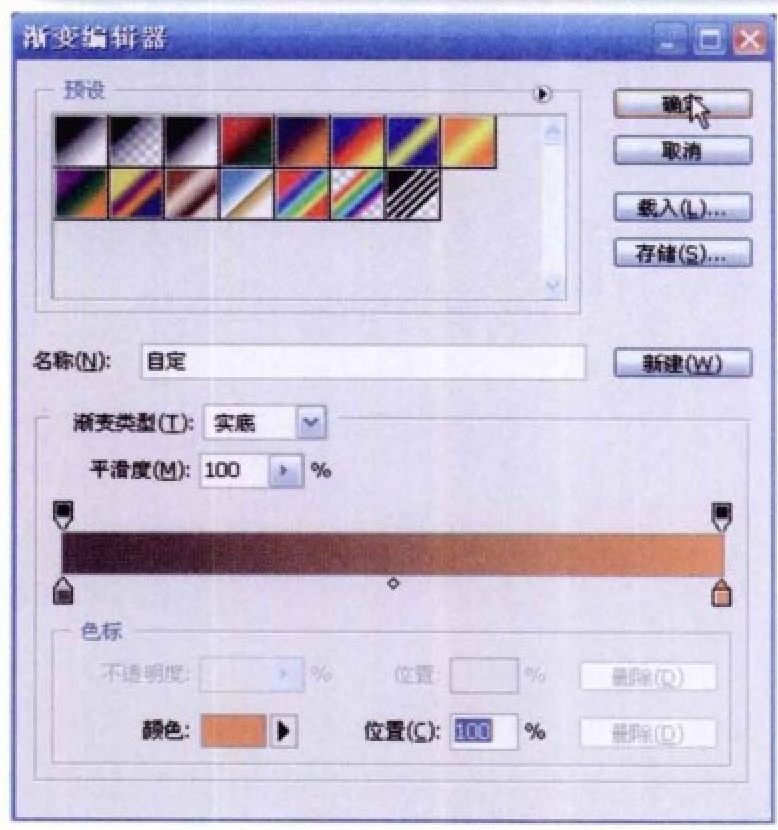


新建图层，并设置图层的混合模式为“叠加”，然后使用渐变工具在画面中从下至上拉出线性渐变，使画面呈现幽蓝效果。



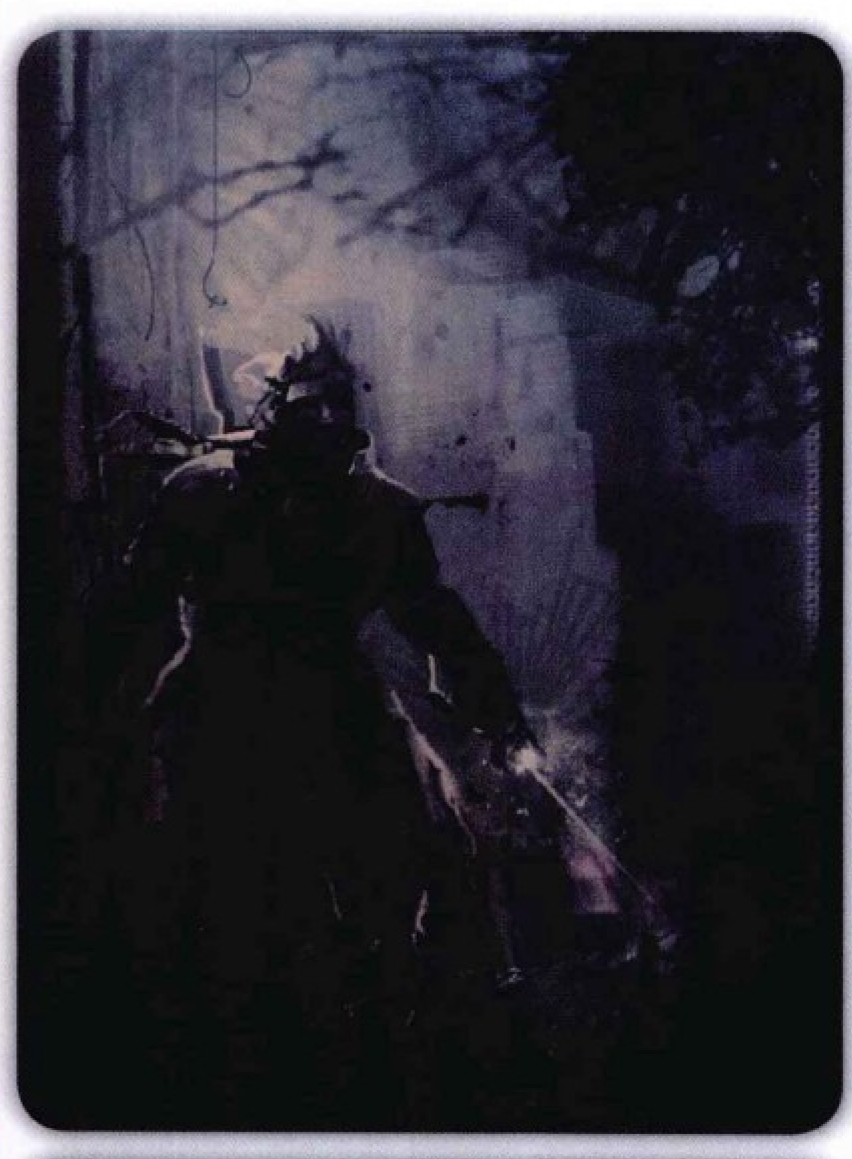


蓝色的效果过重，影响了画面的表现力，降低图层的不透明度为43%，画面再次呈现出古老而破旧的感觉。

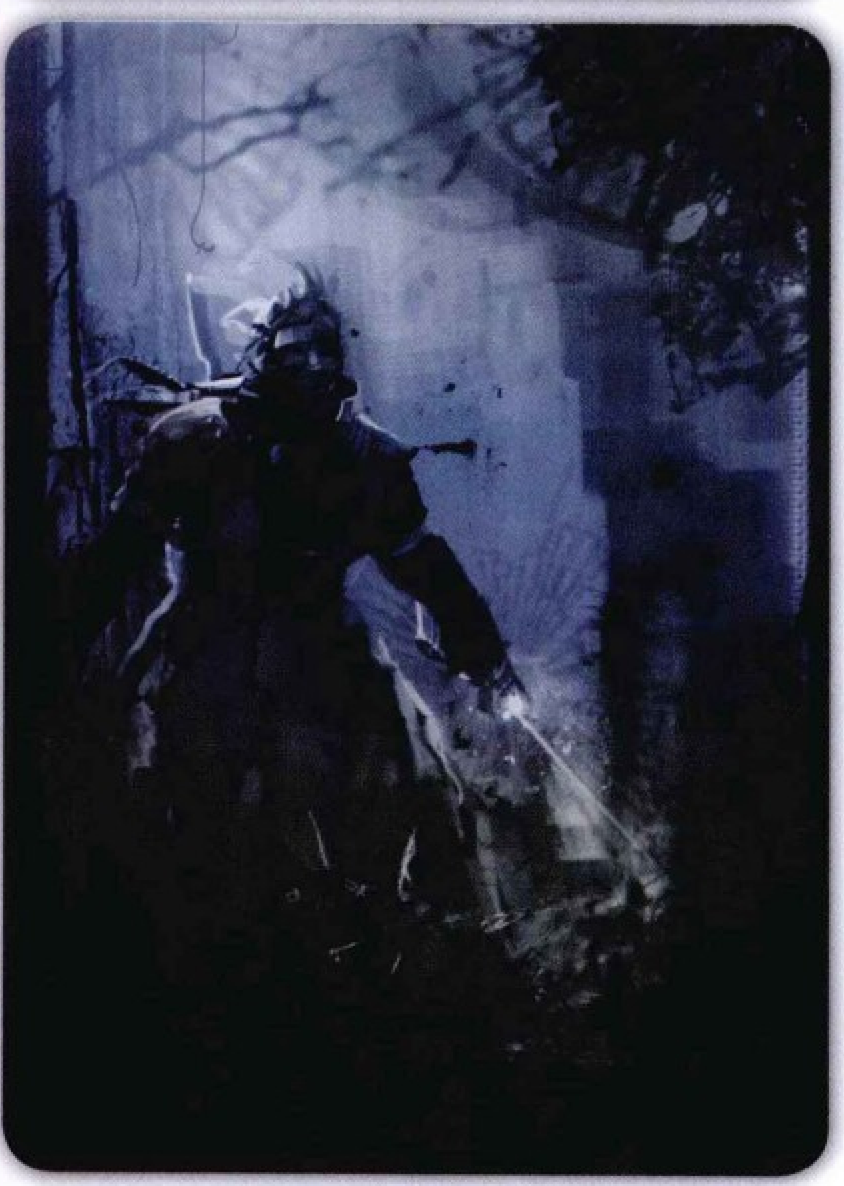


再次使用渐变工具，打开“渐变编辑器”，在其中调整渐变颜色，这里左侧渐变色标颜色为#5C4B41，右侧渐变色标颜色为#F18731。在“渐变编辑器”对话框中，渐变色谱下方有关于色标的选项，当选中不透明度色标时，不透明度参数被激活，可以控制不透明度色标的不透明属性，后面的位置用于控制不透明度色标在色谱上的位置；当选中渐变色标时，颜色选项被激活，可以控制色标的颜色，后面的位置用于控制渐变色标在色谱上的位置。



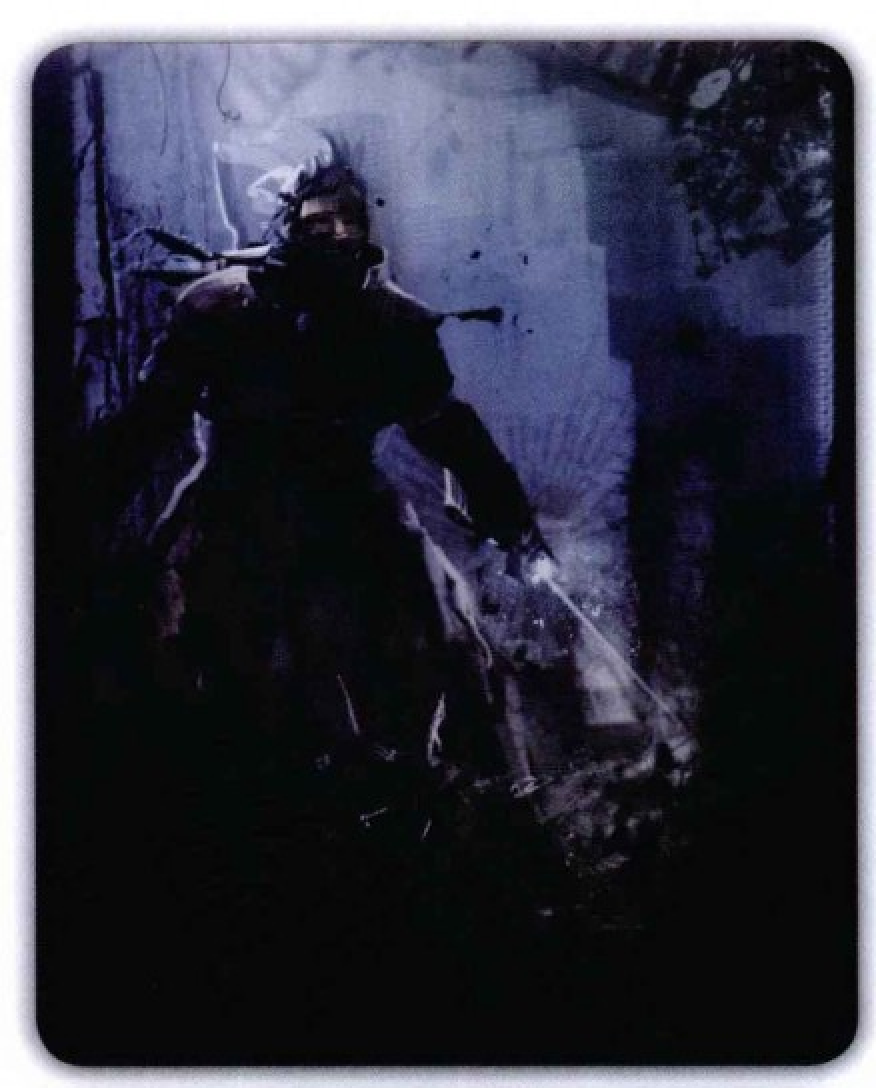


新建图层，使用渐变工具在画面中从右下角向左上方拉出线性渐变，并设置图层的混合模式为“正片叠底”，不透明度为46%，使得画面呈现出昏黄的效果。

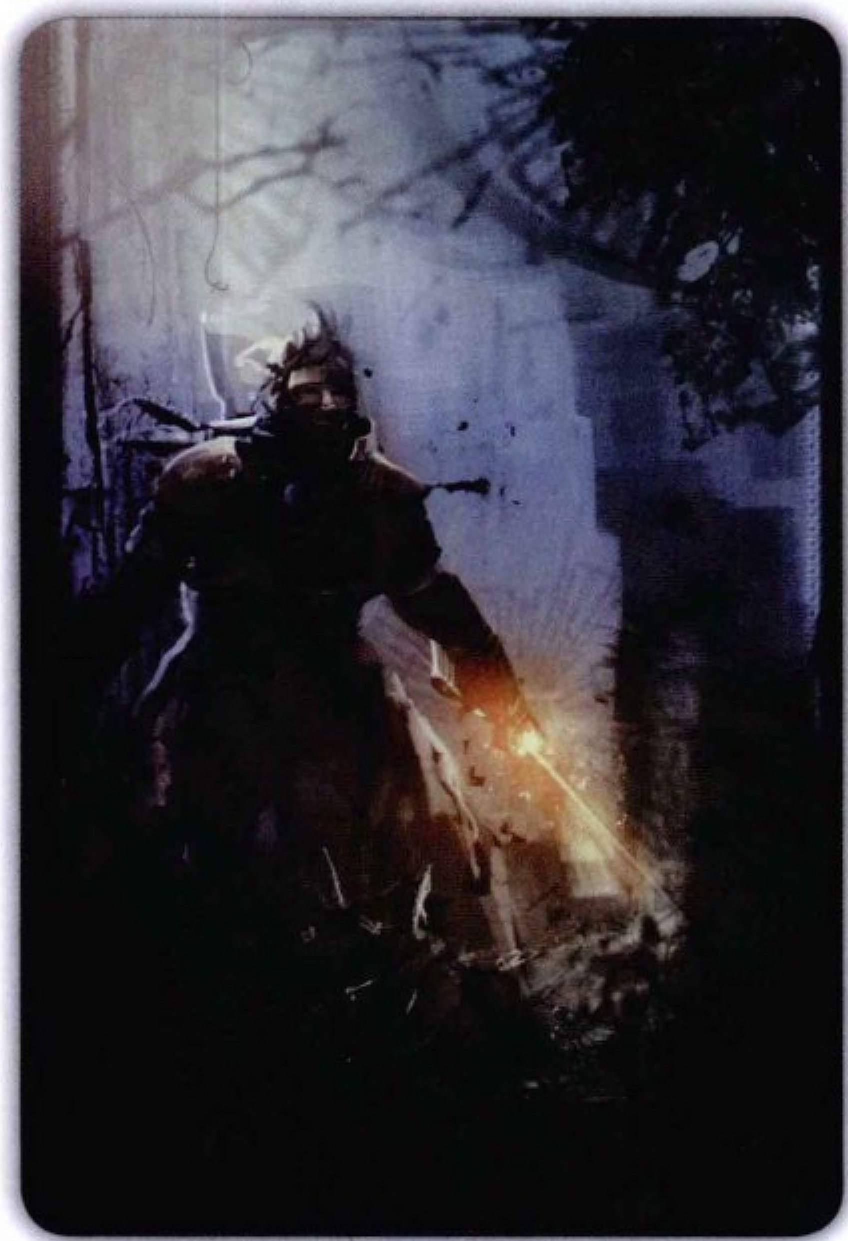


暂时隐藏黄色渐变的图层，使用黄色、不透明度为85%的圆形画笔在蓝色渐变的图层上进行绘制，将画面下方涂成黄色的效果。



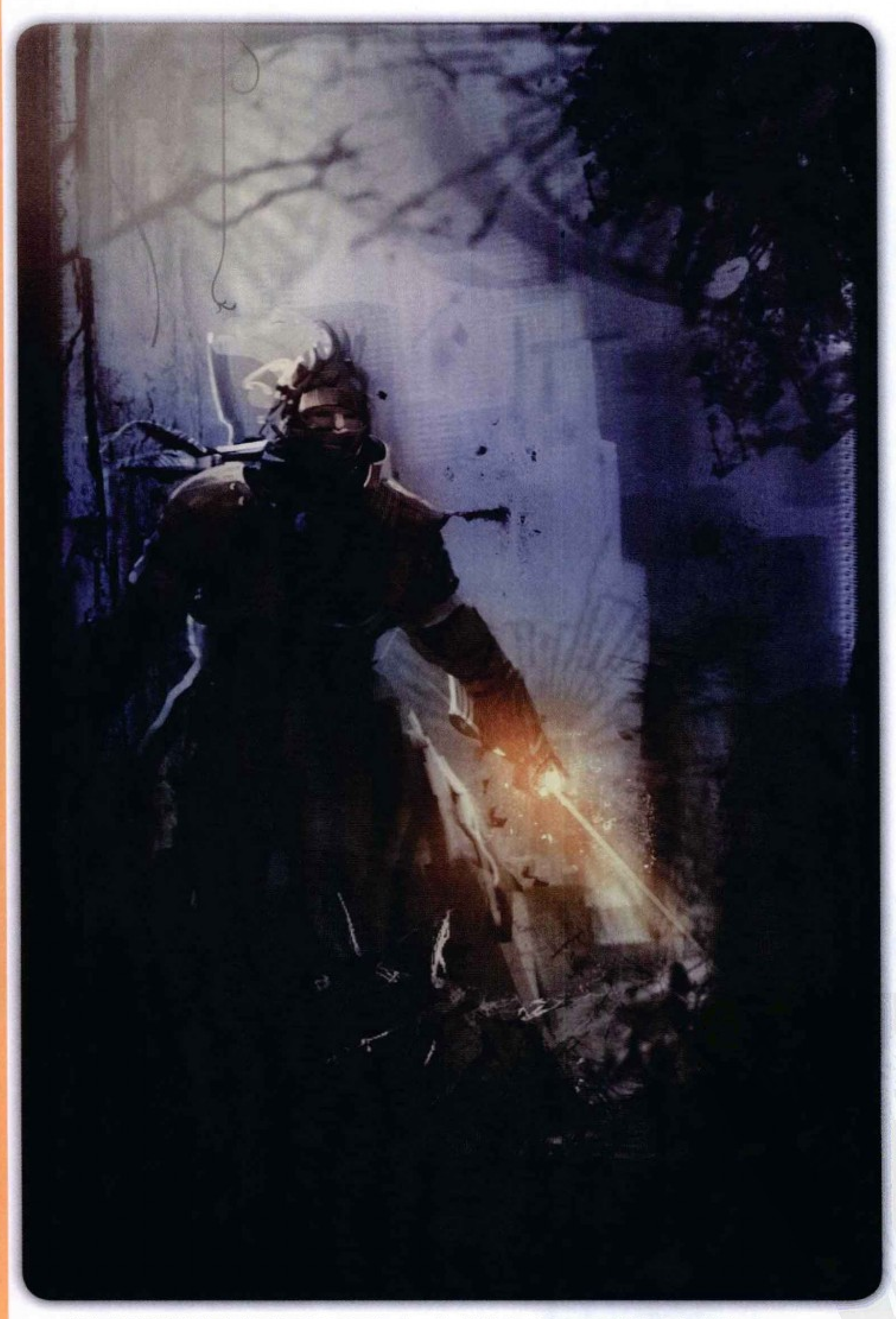


新建图层并设置图层的混合模式为“叠加”，继续使用画笔在人物的头部、肩部、下半身的部分及光剑的周围进行绘制。



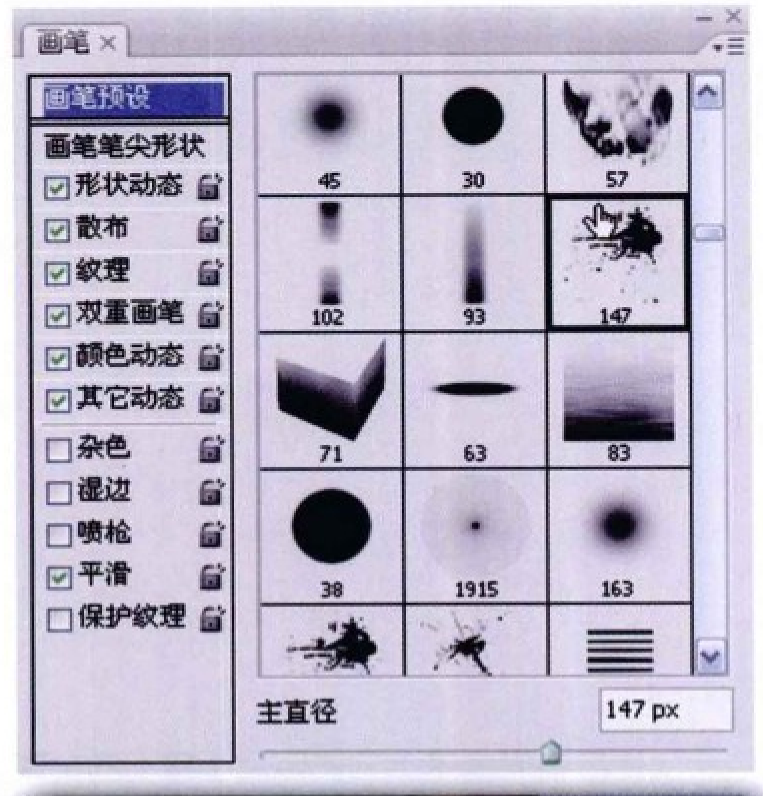
再次新建图层并设置图层混合模式为“线性光”，在图层中使用黄色在画面上方及其他部分绘制，特别是光剑的部分，要使用较亮的色彩，表现出刺目的光芒效果。





将之前隐藏的黄色渐变图层显示出来，这样就完成了画面整体上色的效果。

细节绘制



给画面整体上完色后再来进行上色过程中的第一次人物细节的绘制。同样从选择画笔样式开始，所谓“工欲善其事，必先利其器”，所以工具的选择十分重要，使用左图中第2行第3列的画笔样式进行绘制。



所使用的画笔样式比较粗糙，这也正符合画面所需要的效果，使用该画笔绘制人物下身战袍的部分，刻画服装粗糙厚重的质地和结构。



继续绘制左侧的肩膀与手臂，这里需要刻画金属的光滑质地，将画笔调整为光滑的圆形笔刷进行绘制。



绘制人物胸前的细节部分，这里已经详细地划分出了胸前护甲的结构及内部战袍的样式，使用不同深浅的颜色刻画护甲的厚度及重量感。



绘制右侧肩膀上的护甲及手臂上的金属结构，由于右侧部分是靠近光剑的部分，所以颜色较亮，特别是能够反光的金属护甲部分。



绘制光剑的部分，增大亮光的范围及强度，特别是对于人物被笼罩的亮光范围的部分，如手部及小手臂，还有左边的战袍部分，手部在亮光中心呈现无法直视的刺眼状态，小手臂与战袍则被渲染成了橙红色。



再来绘制人物面部的细节，先是将面罩的部分形状绘制出来，利用不同深浅的颜色表现出面罩层层叠叠的效果。



然后将人物的眼睛画出来，需要注意的是，由于护额的遮挡，人物的眼睛都是处于阴影之中，但是右侧光线的照射使得右侧眼睛的阴影要轻一些，而且鼻梁在面部也是有投影的。





这样就完成了人物第一次的细节绘制，画面效果已经很明显地呈现了出来。



开始第二次人物细节的绘制。从头发开始，头发自从完成黑白底稿之后就没有再进行大的改动了，此时在头发上绘制出颜色用以表现出头发的色彩，不必绘制十分详细，因为在昏暗的丛林环境中，头发不会被看得十分清楚，过分细化反而与画面效果不符。



在强化了面部明暗的对比之后，将重点放在面罩和胸前护甲的绘制上，除了在面罩上绘制更多的褶皱之外，胸前的护甲上也绘制出了搭扣的细节效果。



继续深入面罩和胸前护甲的细节，明确面罩相互重叠的关系，而胸前的护甲则进一步完善了搭扣的造型，体现出金属的效果。



在左侧的肩膀和手臂处，重点是将肩膀的护甲绘制出自然的明暗变化和过渡，加强金属的光滑感，并在手臂内侧绘制一些黄色的反光效果，因为这一侧靠近光剑的部分。



在右侧的肩膀和手臂处，将之前绘制的肩膀处的护甲样式擦除，改为与左侧相呼应的光滑的金属样式，两层带铆钉的结构，并在胸口护甲搭扣下方添加不同结构之间形成连接效果的圆环。

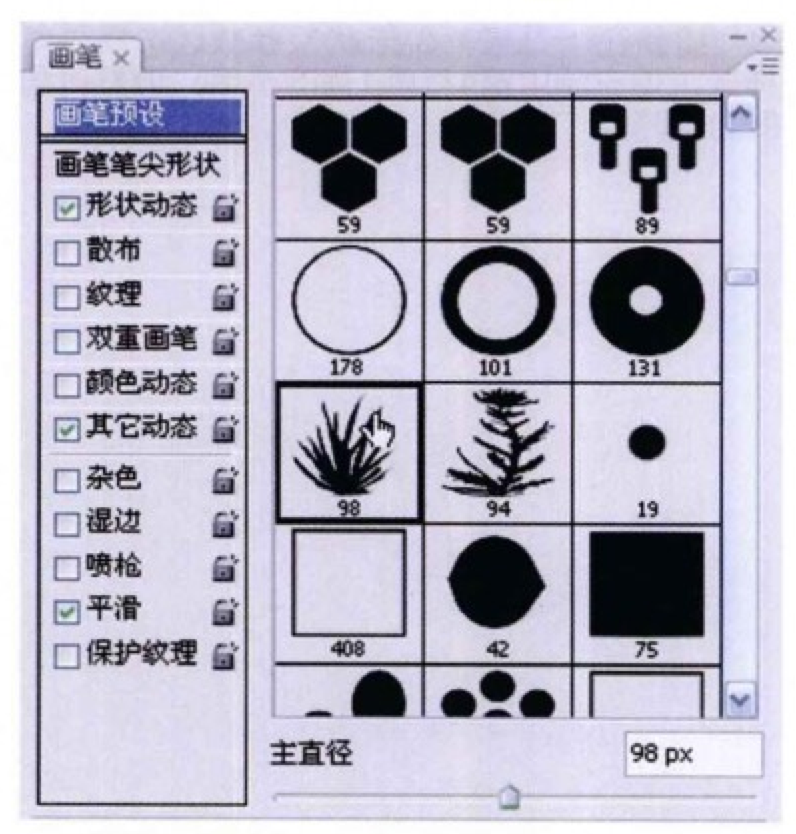


最后在人物下身部分的战袍上也添加与之前相同的圆环物，形成护甲的延伸效果。



这样就完成了人物第二次的细节绘制，接下来要做的就是对环境进行一定程度的深入，与人物达到相互协调的效果，并再次深入人物细节，提高画面完成度。





在绘制人物细节的同时，也要跟进周围环境的效果，这样才能形成相互的联系，避免绘画过程中浪费时间。

本次绘画中关于周围环境的绘制主要就是使用不同类型样式的画笔来进行的，这里选择的是左图中第3行第1列的画笔样式，这是一个草丛的形状。

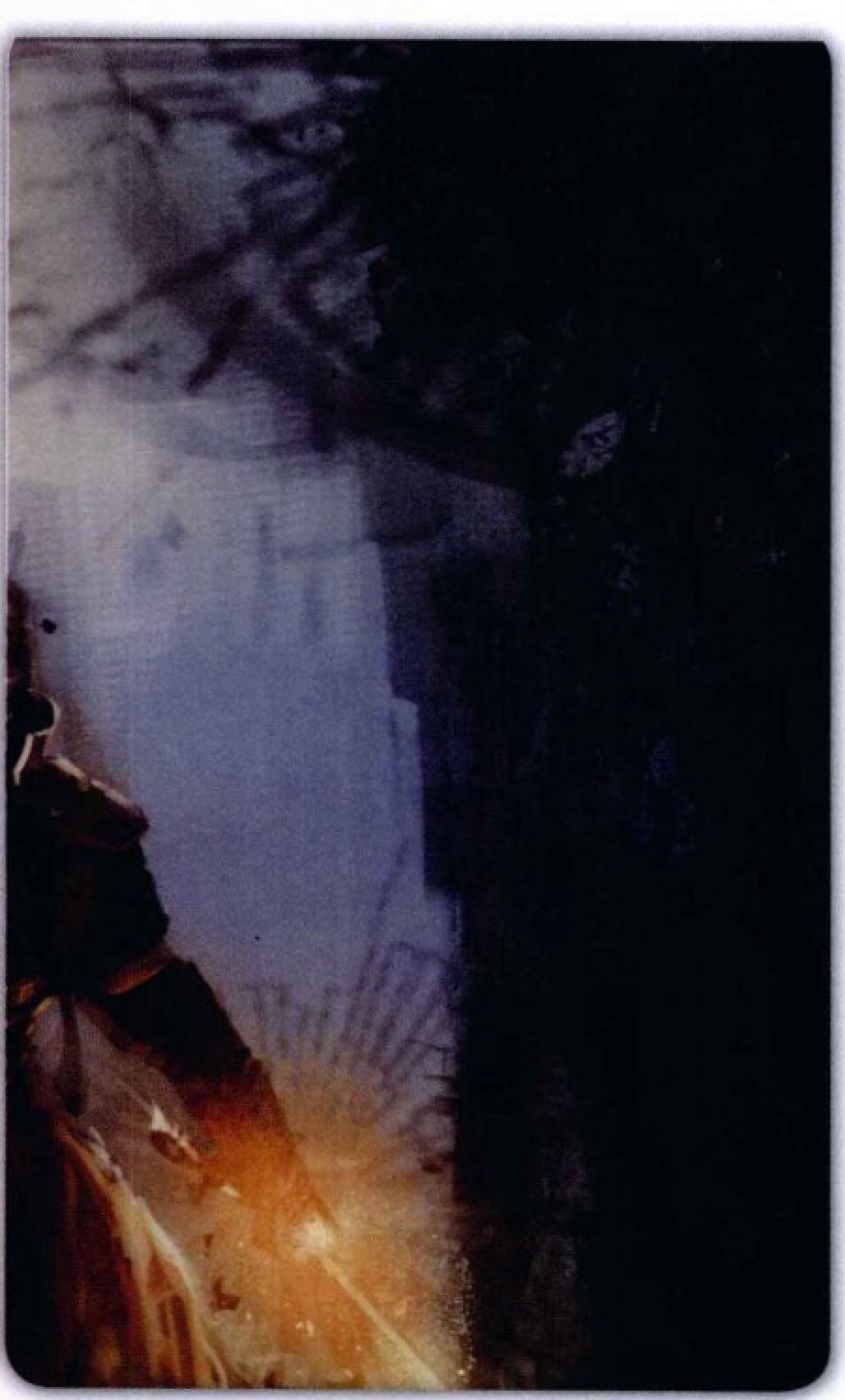


新建图层，在画面下方的位置单击绘制草丛，然后按住【Ctrl】键单击该图层，在“图层”面板的缩览图中建立图层的选区，也就是草丛的选区，使用黄色的画笔在其上进行绘制，表现出草丛受到光剑颜色影响的效果。





重新在“画笔笔尖形状”参数区选择画笔样式，如左图中第4行第1列的画笔，调整其角度为-90度。



降低画笔不透明度，使用画笔在画面右侧中间部位单击，绘制出不规则的杂乱条纹，使画面进一步呈现出复杂的丛林环境。





接着调换画笔样式，选择左图中第4行第2列的画笔样式，并设置其角度为-88度，画笔效果可以在预览区中查看。

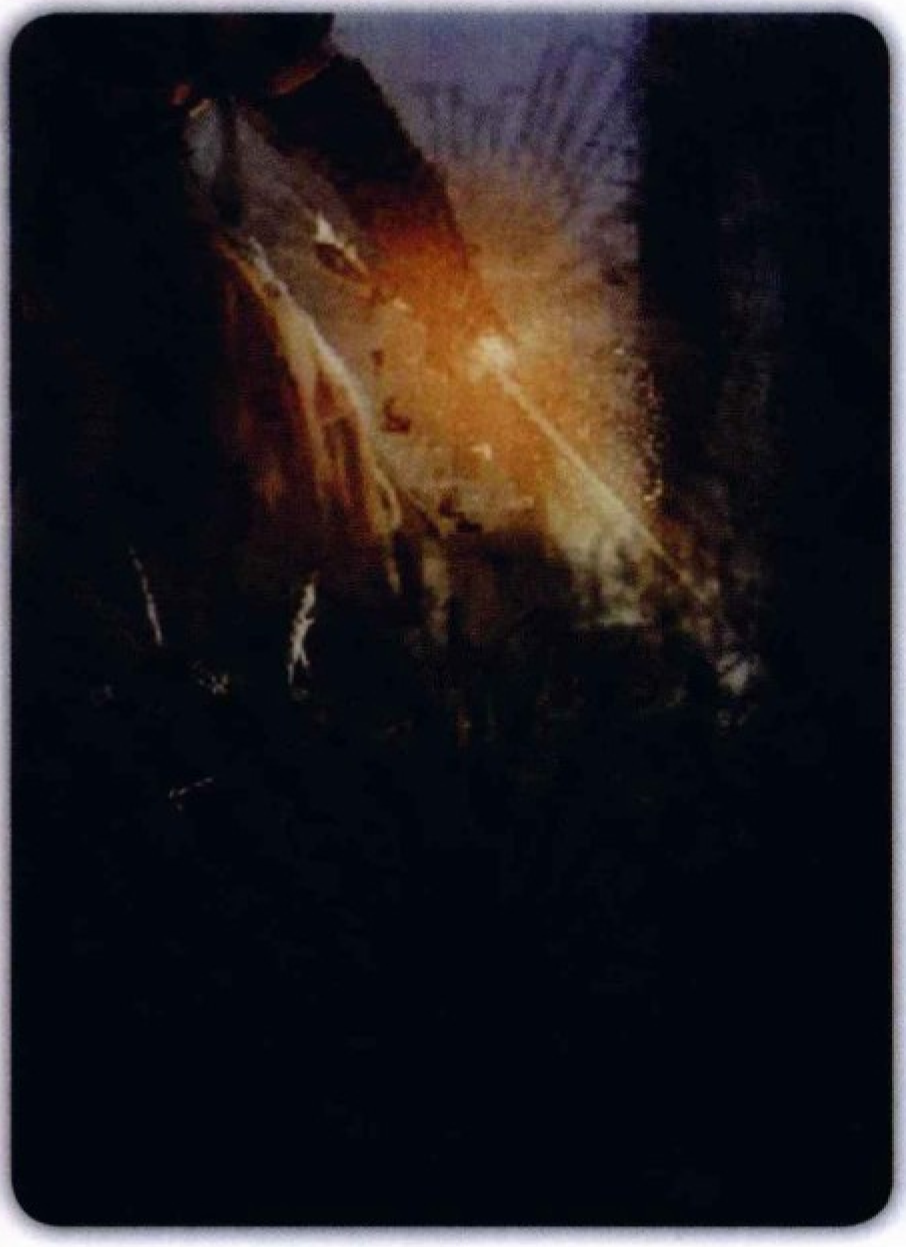


新建图层，使用低不透明度的画笔在人物下身部分的战袍上单击，绘制出战袍斑驳的效果。





继续调换画笔样式，选择左图中第4行第2列的画笔样式，不对其参数进行修改直接使用。

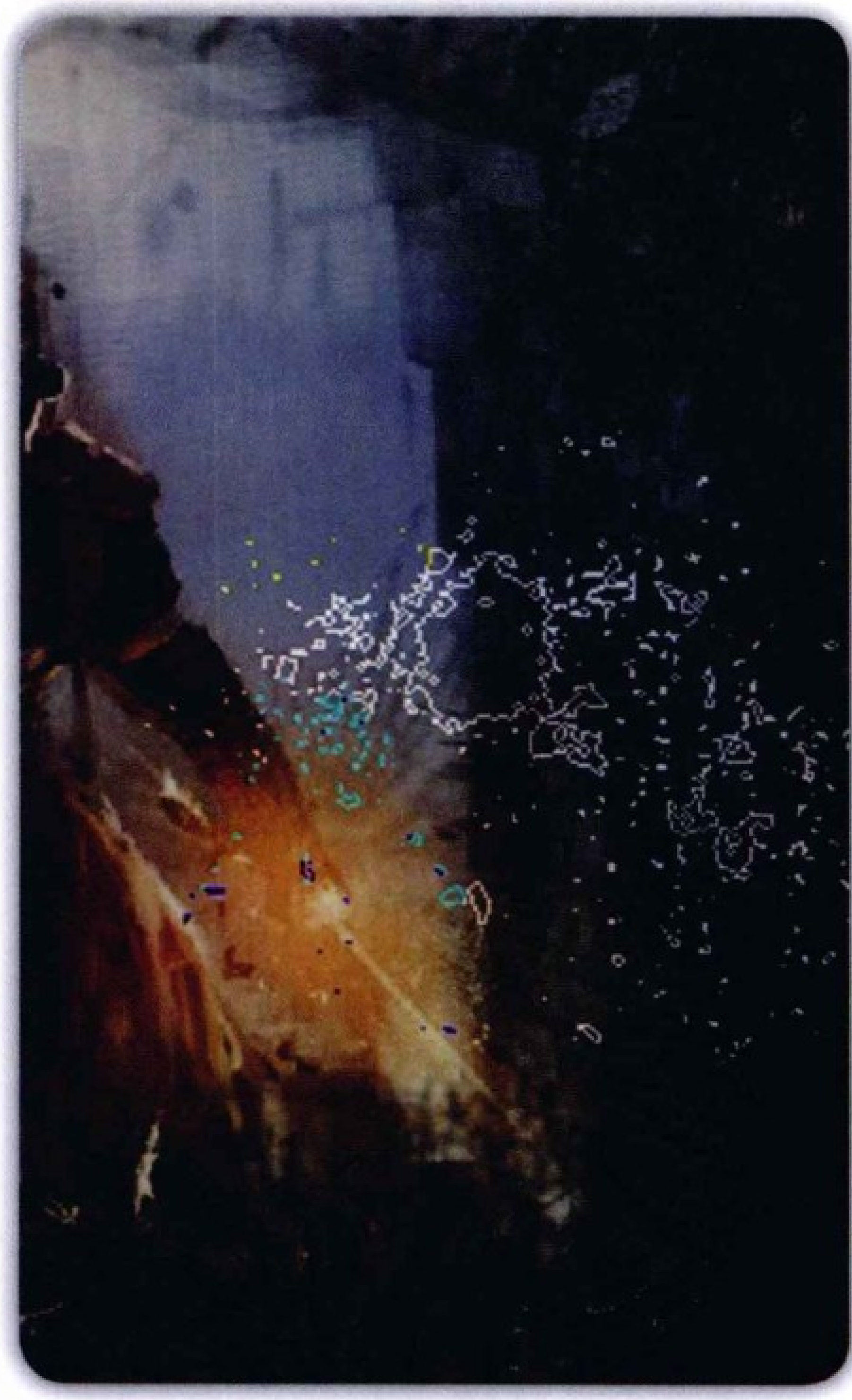


新建图层，仍然使用低不透明度的画笔在之前绘制的草丛部位进行涂抹，将其形象弱化，融入周围环境之中。



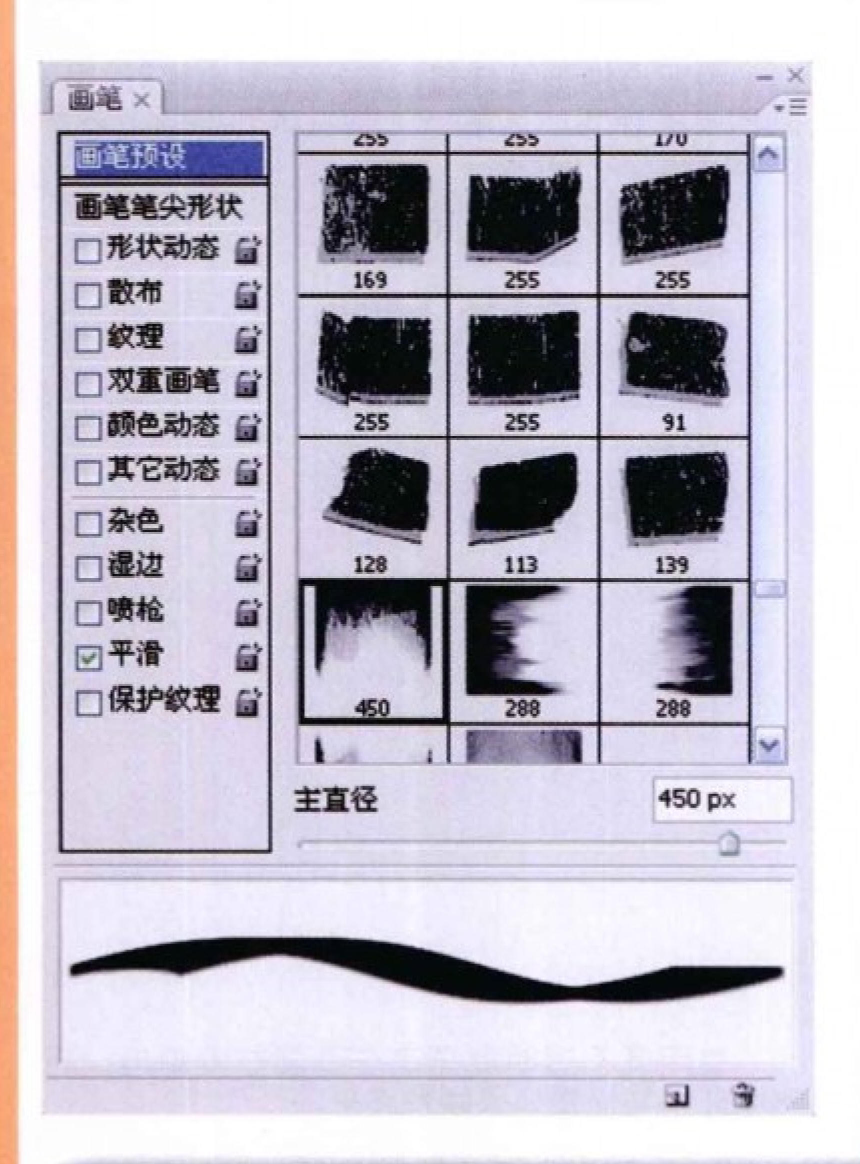


再次调换画笔样式，选择左图中第2行第3列的画笔样式，这是一个散点状的画笔，适合于融合绘制环境的。



使用低不透明度画笔在画面右侧单击，将周围环境与光晕效果联系起来。





调换画笔样式，选择左图中第4行第1列的画笔样式，这是一个上方与两侧为实边，下方为参差不齐的边缘效果，适用于表现画面上侧的破碎边缘效果。



使用不透明度为100%的画笔在画面上方单击，绘制边缘的残破效果。



使用同样的方式，分别选择画笔中的一系列样式，在画面底部及两侧单击，绘制整体的边缘残破效果。



新建图层，使用低不透明度的圆形画笔在画面中绘制飘渺的云雾效果，主要集中在人物的头部上方及小腿的部位，并以此来融合人物与下方丛林之间的过渡效果。







使用锐化工具对人物进行锐化操作，特别是针对人物身上所佩戴的护甲及护额这些金属部分，对其进行锐化可以显示出金属的光泽感，并加强画面的对比。



进行第3次人物细节的绘制。首先是人物的头部，细化护额的纹理之后，强化面部明暗对比，并将面罩的堆叠效果凸显出来，需要注意的是，这里虽然使用了面罩而没有绘制人物面部的下半部分，但是通过面罩的形状也可以看出人物的脸部结构，所以并不是绘制了面罩就不必考虑人物脸型了。





在护额上绘制光线的反射效果，同时在人物的眼睛中绘制橙色的亮点，因为眼球是晶状体，所以对于光源也是有反射的。



加强眼睛部位的反光效果，然后在面罩上绘制纵横交错的橙色条纹，这也是受到光源的影响，但由于质地为粗糙的布料，不可能出现光滑的反射，所以是杂乱的、带有纹理效果的线条，这也是在绘画中需要注意的地方，针对不同质地的部分有着不同的笔触表现，这样才能真实地反映出画面效果。



左侧的肩膀和手臂处改动不大，主要是将护甲上的铆钉对比度加大，并对手臂关节处的护甲进行平滑处理。



对胸前的护甲部分进行光泽感的处理，在金属搭扣、圆环等部位上添加高光效果，而且从这里就可以明显地看出之前锐化的结果，同时需要在脖颈右侧竖立的护甲及右肩上的护甲处添加交叉或连接的边线。



继续提高胸前部位的亮度，由于光源的照射和金属的反光，即使再黑暗的环境，也会表现出亮色调与暗色调的巨大反差。

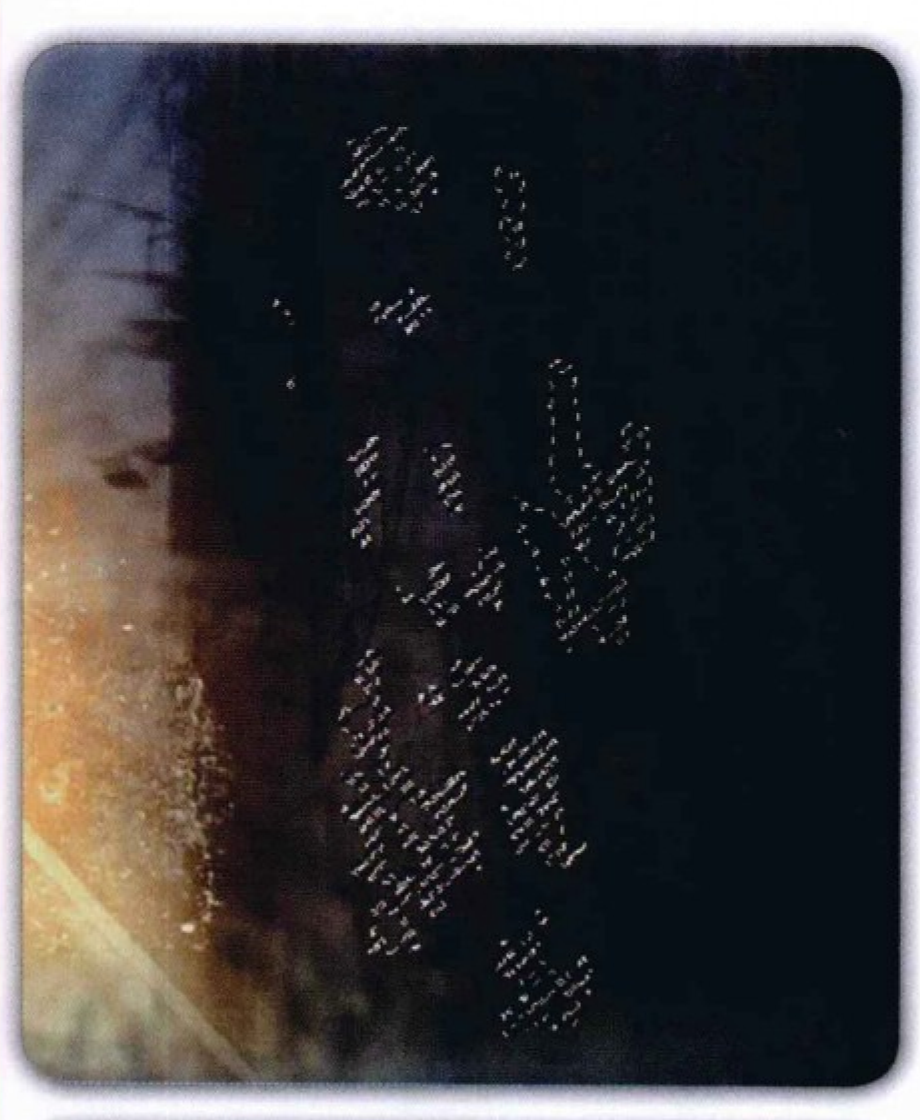


加大右侧手臂的明亮程度，以此来扩大光剑的影响力和表现力。



再次加强光剑的亮度，中心使用最亮的白光，然后是明亮的鲜黄色，逐渐变化为橙红色，渲染出无法直视的刺激性。

强化人物腰部的线条，并且对于腰部下方的战袍色彩加以亮化处理，使右侧靠近光源的颜色与中间部分形成对比，从而表现出人物左腿向前迈出的效果。

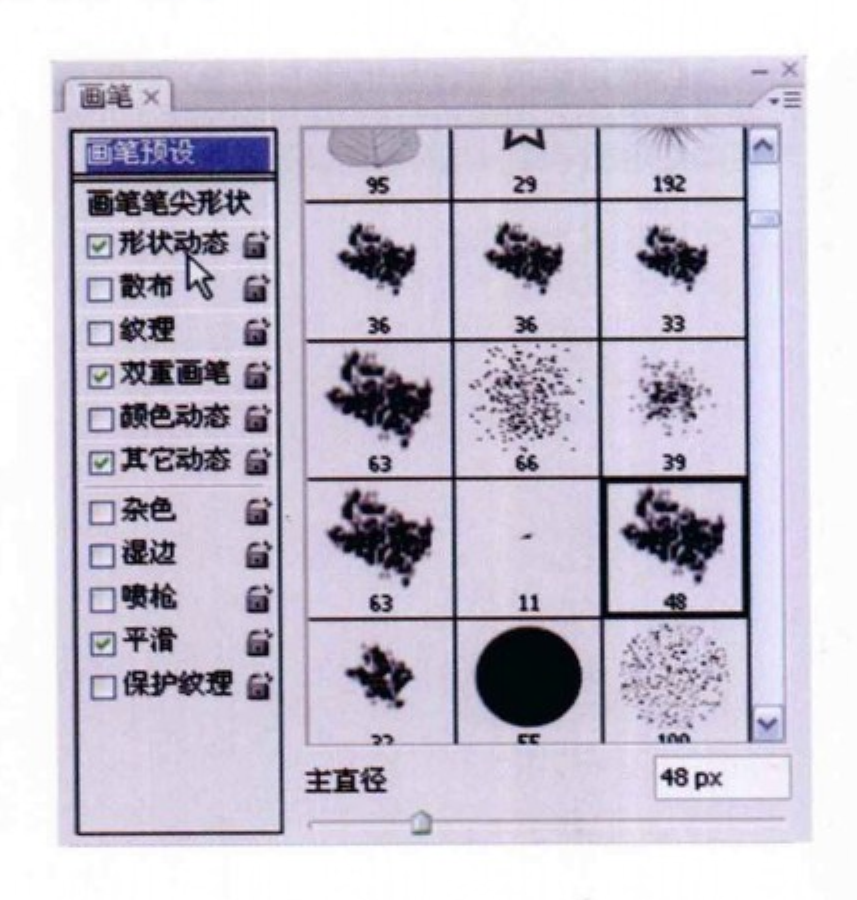


继续对周围的环境进行渲染，使用魔棒工具在画面上单击，建立不连贯的非规则选区。





在选区中使用画笔绘制与周围环境不同的颜色，表现出环境被光源影响的效果。



调换画笔样式，选择左图中第3行第3列的画笔样式，并设置其角度为-32度，圆度为20%，其他动态受钢笔压力控制。

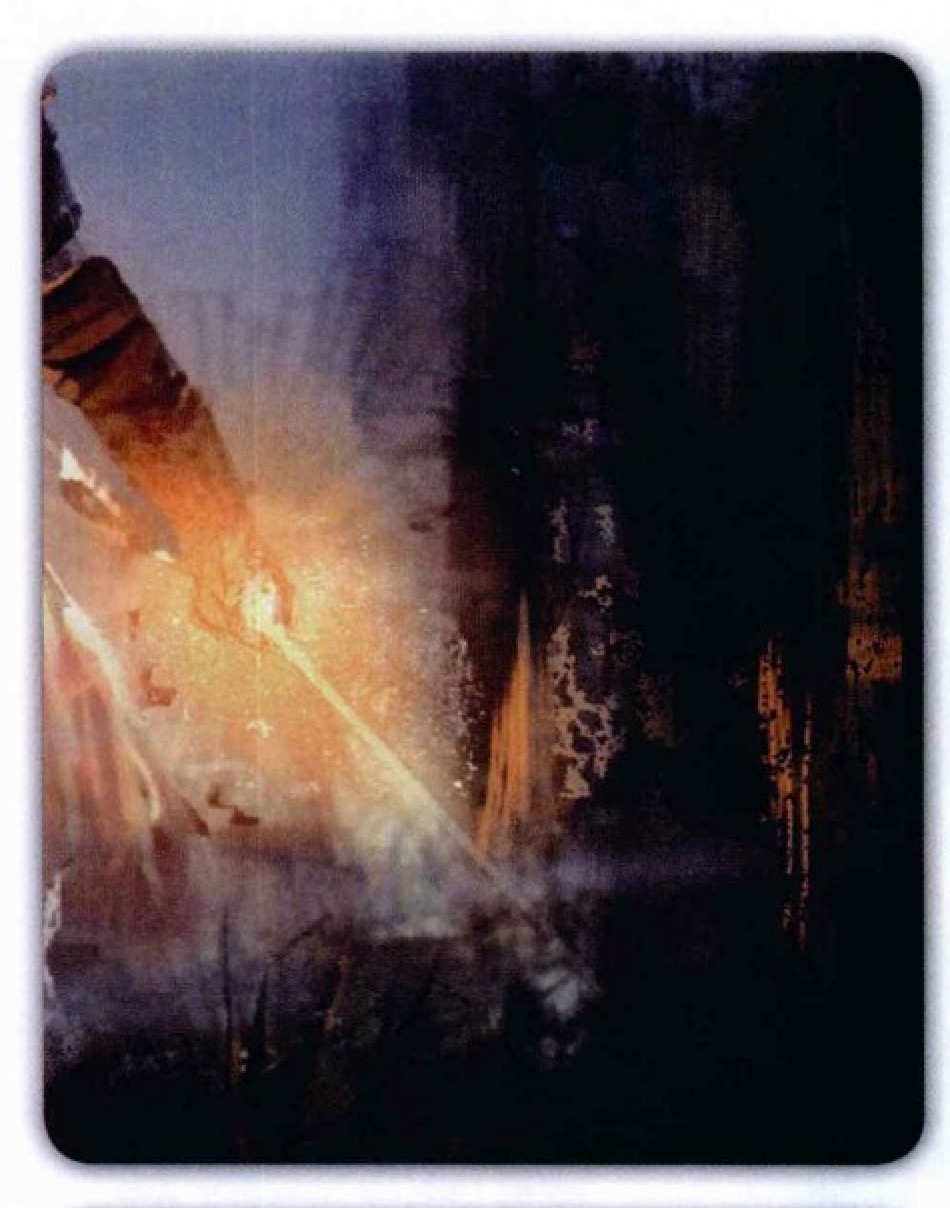


使用设置完成的画笔在人物下身部分的战袍上进行涂抹，表现出粗糙的布料质感，在绘制过程中，可以不断变换画笔的角度，以便于绘制出不同方向的结构。





仍然是使用与之前相同的方法，使用魔棒工具在画面上单击，建立非规则选区，在选区中使用画笔绘制与周围环境不同的颜色。



继续使用相同的方法在画面右侧的环境中绘制光源的影响色彩，注意不仅选区要不规则，最好也使用不规则的画笔来进行绘制，这样更能表现出逼真的效果。



添加效果的时候并不是所有的选区都要进行绘制，选区只是一个缩小范围和建立不规则边缘的工具，具体的绘制还是要自己来把握，而且在绘制中为了防止选区的闪烁效果会影响判断，可以使用【Ctrl+H】组合键来隐藏选区。

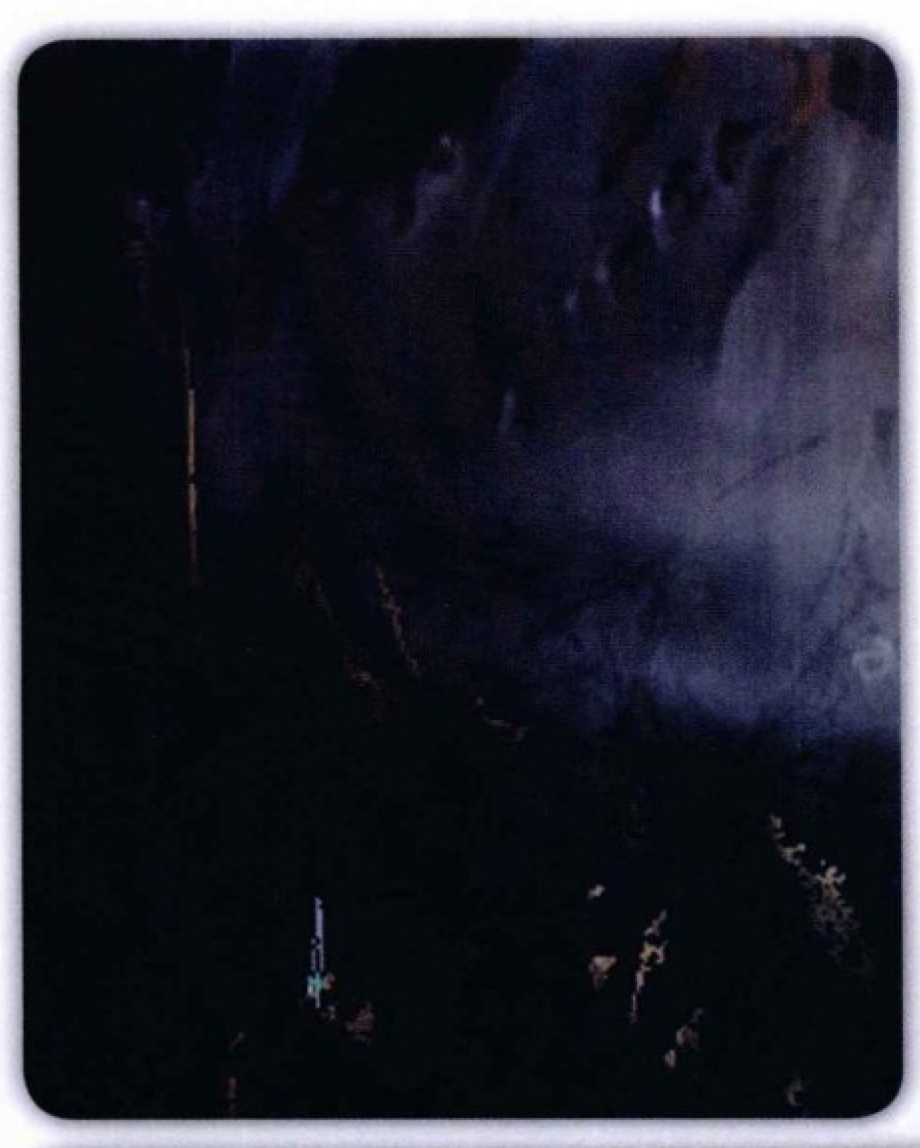




完成了人物的第3次细节绘制并添加了部分环境效果之后，可以从整体查看画面的完成度，然后进一步对需要改进的部分进行调整。

查看整体效果后，发现人物下方的景物过于暗沉，没有表现出受到光源的影响，所以对此进行调整，依然使用之前选区与画笔相结合的方式来绘制。





右下方也需要添加光源色，在绘画中，常常会使用相同的方法来绘制画面，其实方法并不重要，最重要的是绘画的过程及结果，对于自己熟悉的方法可以延续使用，对于自己不熟悉的方法则可以尝试使用。

在绘制景物的过程中，看到人物部分需要调整的地方，也可以进行调整，而并不是必须将一个部分绘制完美再进行另一个部分的绘制。使用画笔将人物腰部的位置、右侧暗部和右侧手臂上的护甲色彩完整化。



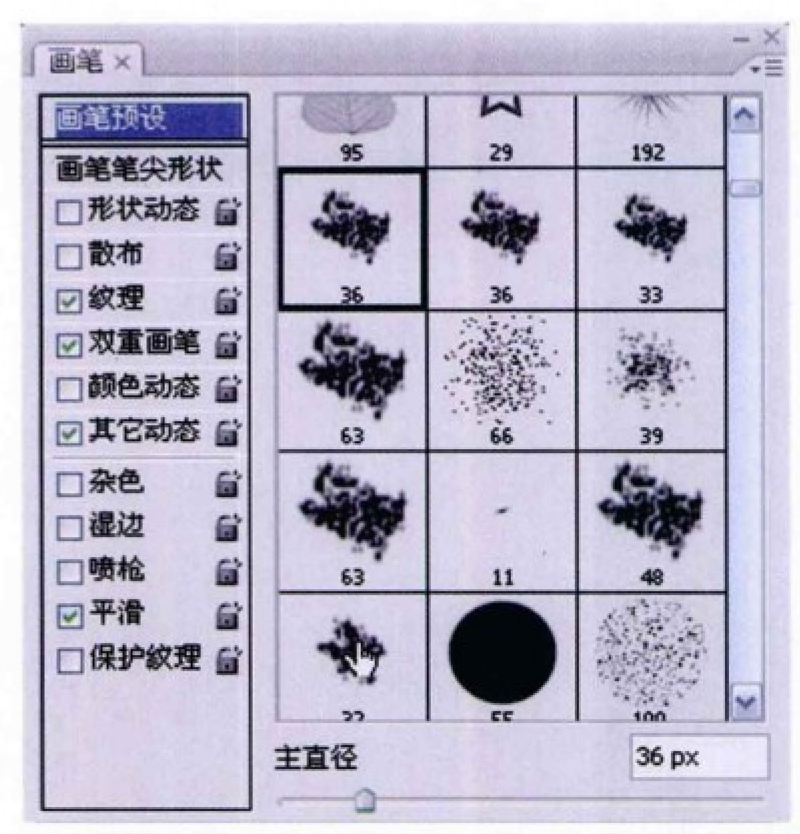
调换画笔样式，选择左图中第2行第2列的画笔样式，这是一束草的形状。



在画面下方单击几次，绘制多丛草束，增加画面环境的细节。







继续调换画笔样式，选择左图中第1行第1列的画笔样式，这是一个十分粗糙的画笔，适用于表现材质的坚硬感。



使用画笔在人物右侧肩膀护甲及周围部位涂抹，留下略带撕拉的痕迹，表现出丛林中行军对于服装的磨损程度。





接着使用画笔在人物胸前和左侧肩膀上的护甲处涂抹，由于护甲的遮挡作用，所以对于护甲的绘制程度要比战袍重一些。



继续使用画笔在人物下身部分的护甲及战袍上涂抹，由于下身服装面积较大，且结构没有上身那么细致，所以可以使用较大的画笔来绘制。



完成细节的绘制后所呈现出的画面效果。

最终调整



对画面进行最终的调整。

首先，画面的背景过于单调，需要添加不同的素材，选择一幅丛林的图画，注意选择的图画要与画面的主题和意境一致，特别是自然光源照射的方向等。



将丛林画面移动到当前文件中，使用变换操作调整至合适大小，并设置其图层的混合模式为“正片叠底”，查看画面效果。





修改图层的混合模式为“叠加”，不透明度为77%，并添加图层蒙版，使用黑色画笔将人物和光剑的部分擦除出来。



执行“色相/饱和度”命令，调整背景画面的色相值，使其颜色偏蓝一些。



调整完背景画面的色相之后，色彩感与整幅画面更加相称，同时也营造出了幽蓝的神秘效果。

○基本(B) ⊙高级(D)

设置(S): 默认值

锐化 阴影 高光

数量(A): 111 %

半径(R): 1.0 像素

移去(V): 镜头模糊

角度(G): 0 度

☐更加准确(M)

继续调整背景画面的效果，使用智能锐化滤镜对画面进行锐化，消除由于放大画面而形成的模糊感。

在绘画过程中，经常会遇到素材尺寸不合适的问题，此时就可以适当使用锐化的一系列滤镜，此类滤镜可以增加相邻像素的对比度来聚焦，从而起到一定程度的清晰化作用。



背景画面经过锐化之后，略微降低了其模糊程度，由于是作为背景出现的，所以不能对其进行过度的锐化，以免喧宾夺主。



按【Shift+Ctrl+Alt+E】组合键对画面进行盖印操作，注意该操作在文件中只有背景图层是不起作用的，然后使用魔棒工具在右侧画面处多次单击，建立不连贯的不规则选区，注意魔棒工具的模式为添加到选区。





在之前使用魔棒工具建立的选区中绘制黄色的光源色，然后继续使用魔棒工具建立新的选区。



同样使用画笔工具在选区中进行绘制，营造光剑所散发出的光芒对于周围环境的影响效果。





使用细小的画笔在与光剑位置最为接近的战袍处绘制更亮的色彩，并在后面的绘制中继续加亮光剑周围景物的色彩。



为右侧添加的背景画面中的树叶部分添加亮光，之前已经使用魔棒工具和画笔工具绘制了一些亮色，但要表现出光线的照射，仅仅这样并不够，还需要在树叶的边缘使用更亮的颜色来表现线条效果。





除了为右侧的树叶边缘添加高亮效果之外，还需要对下方的一系列杂乱植物的边缘进行亮化的操作，从而强化周围景物对光源的反映。



接下来是对人物靠近光剑一侧的色彩进行强化，特别是金属质地的护甲及物品的转折处。

首先是人物头上的护额，底部需要加亮，并加深脖颈护甲的内侧及其在面罩上投影部分的色彩，因为亮光越亮，暗部也就越暗。



继续向下绘制右肩的护甲、手臂关节处的护甲及胸前靠右侧的护甲部分，同时将战袍下摆部分的色彩再度加亮。



再次绘制环境，调换画笔样式，选择左图中第3行第3列的画笔样式，并且不需要设置其他参数选项。



选择减淡工具，使用略带散点的画笔样式，设置工具属性的范围为高光，范围为100%，在画面左上角进行单击，绘制出光源的自然效果。

使用减淡工具在画面中拖动可以将光标掠过的地方变亮，常用于提高画面局部亮度或者为画面添加炫目高光，其范围选项有“阴影”、“中间调”和“高光”3种，用于处理画面中3种不同色调的区域，而曝光度则是控制工具的淡化程度，数值越大，提亮的效果越明显。





继续调换画笔样式，选择左图中第3行第3列的画笔样式，这是一个树枝的形状。



继续使用减淡工具在画面的右侧单击，提亮右侧的环境光。



最后使用锐化工具在人物靠近光剑的右侧部分进行涂抹，绘制刺眼的光芒效果及尖锐的金属效果，先从人物头部的护额及护颈开始。



接着是手臂关节处的护甲及胸前靠右侧的护甲部位，所使用的锐化工具的属性模式为“正常”，强度为50%。其中，“模式”表示操作时的混合模式，与图层的混合模式意义相同；“强度”表示操作时画笔的压力值，数值越大，每次操作得到的锐化效果越明显。



然后是光剑的部分，对其进行更强烈的锐化操作，使其发出的光芒不仅让人无法直视，而且呈现出爆裂的效果。

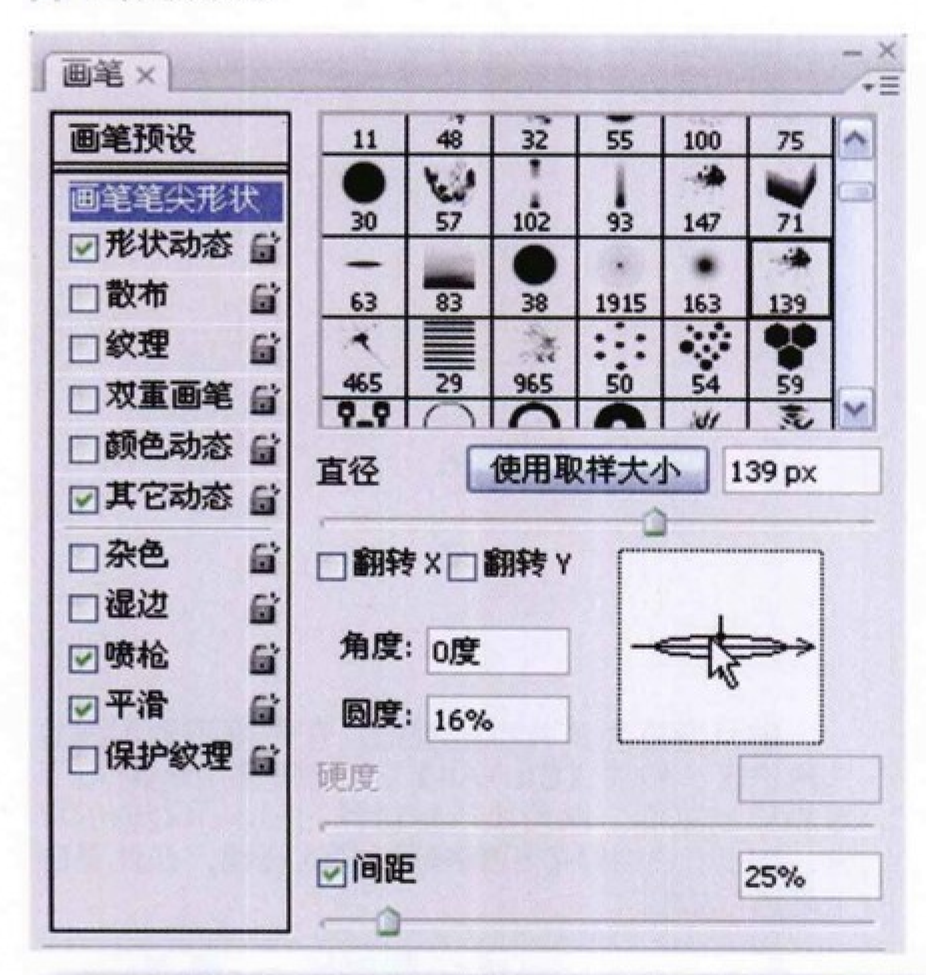
这样就完成了最终的效果图。





第三部分　神秘武器

画面构思



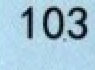
在绘画之前首先设置合适的画笔，这样能够使得绘画的过程更快捷，也更享受。

与第二部分的绘画方式不同，之前的环境绘制多以各种各样的画笔为主，因此对于画笔的选择和使用十分重视。本次的绘画则会借助素材来营造环境气氛，而主体部分的绘制基本使用普通的圆形画笔，加以角度或圆度的调整，所以绘画过程中将不会再介绍画笔的知识。



与第二部分的构图方法类似，这里也通过绘制不同的画面来选择构图，但不再是单独进行绘画，而是围绕同一个主题——“神秘武器”所进行的相互联系的构图方式，也可以看做是将画面各个部分分开绘制，然后再进行组合。

首先绘制第1个画面，很显然，这是画面中“武器”的部分。



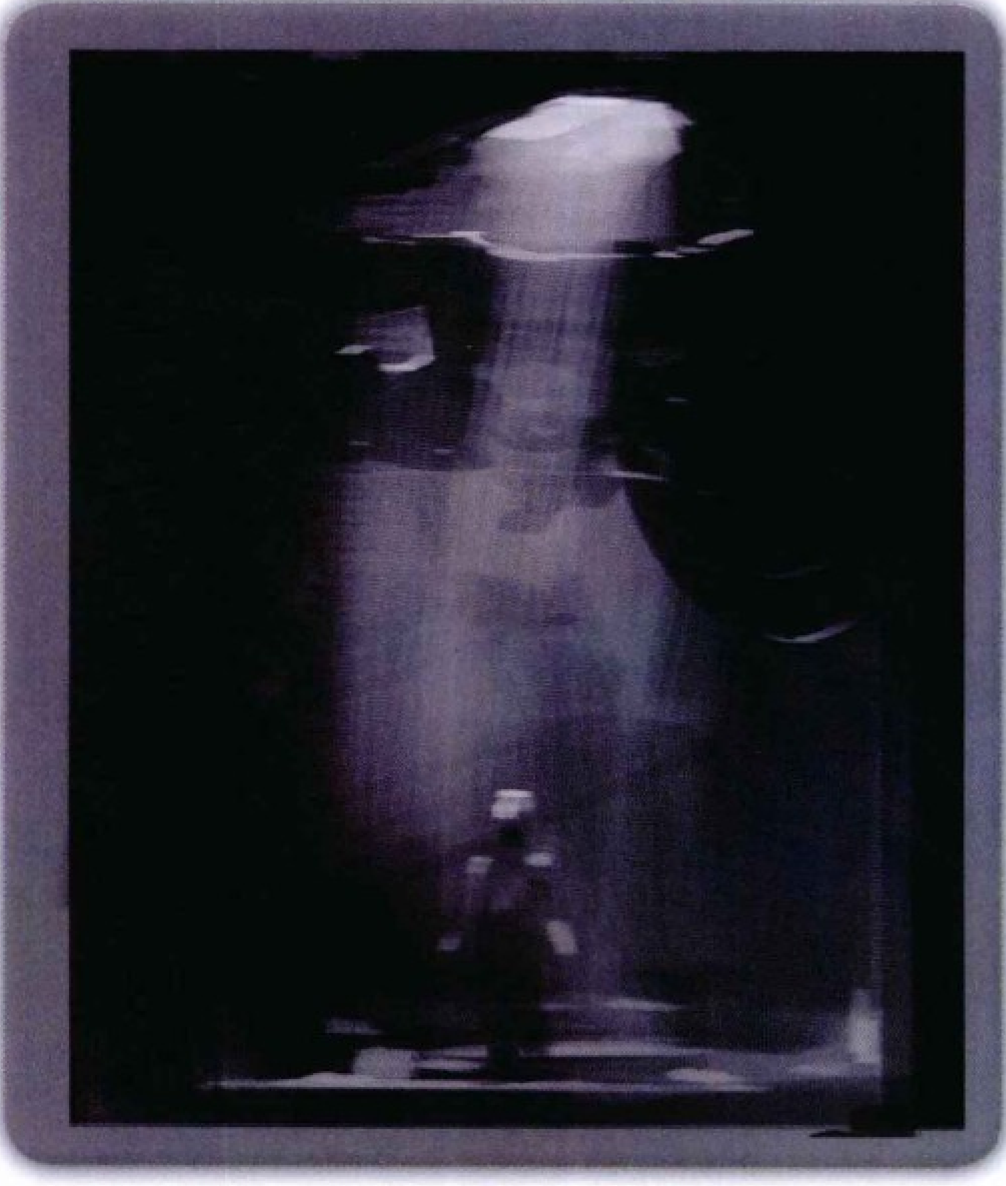


第2幅画面则是简单地绘制了一个身处黑暗环境之中的人物，周围环境的色彩令人产生一种被围绕和压迫的感觉。

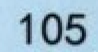
前两幅画面是并排绘制的，在两幅画周围建立矩形选区，按住【Ctrl+Alt】组合键后使用鼠标向下复制移动画面，然后执行垂直翻转和水平翻转的操作，以此作为第3幅和第4幅画面的底稿，在此基础上再进行绘制。



第3幅画面加大了人物所占的面积，画面上绘制的是在大海上漂泊的冒险者，远处是终年被冰雪覆盖的极地大陆。



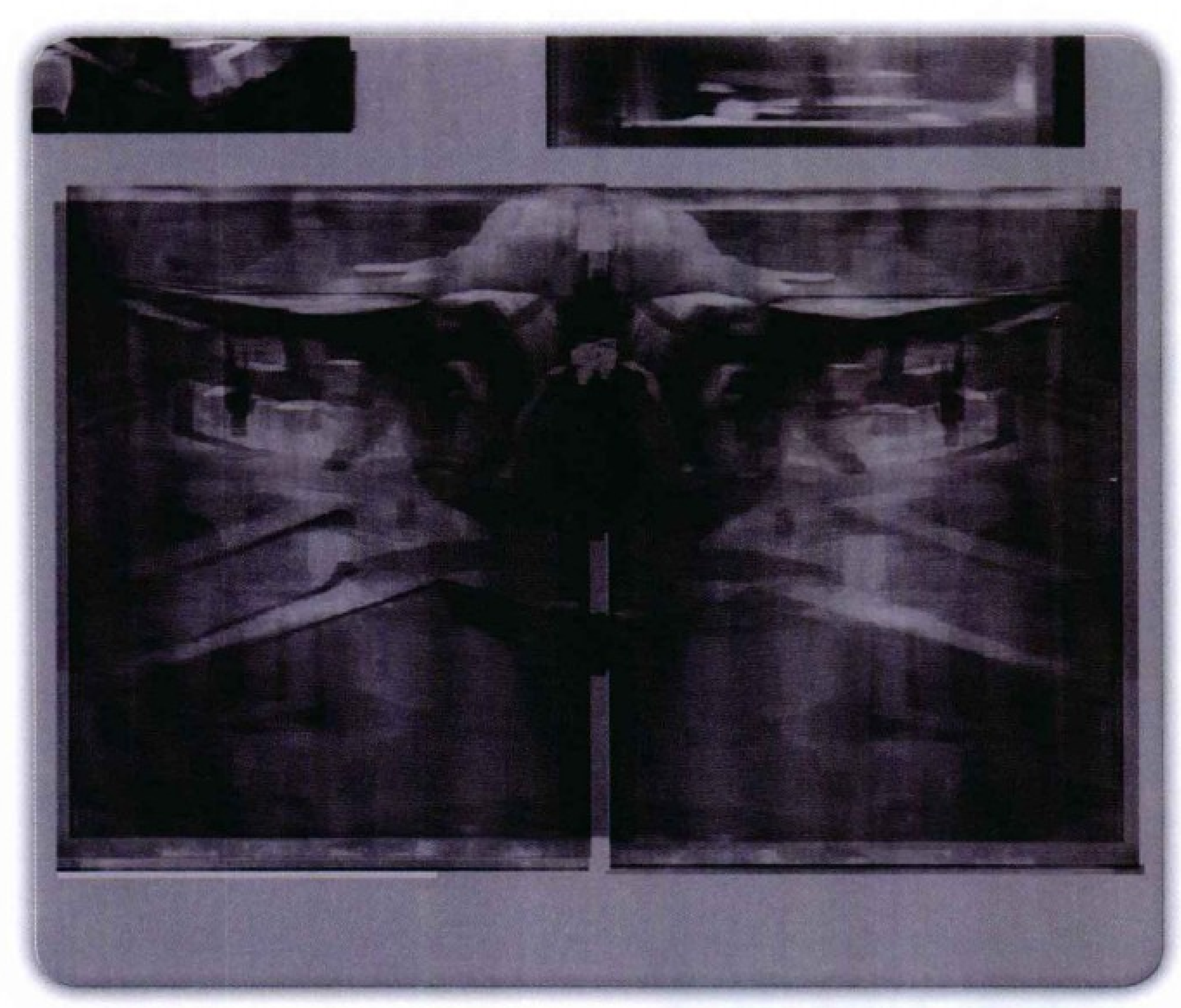
第4幅画面则将人物绘制在画面正下方，营造了一个几乎封闭的山洞环境，并在洞顶绘制了一人大小的洞口，阳光从这里投射到人物身上，表现其孤立无援的境况。



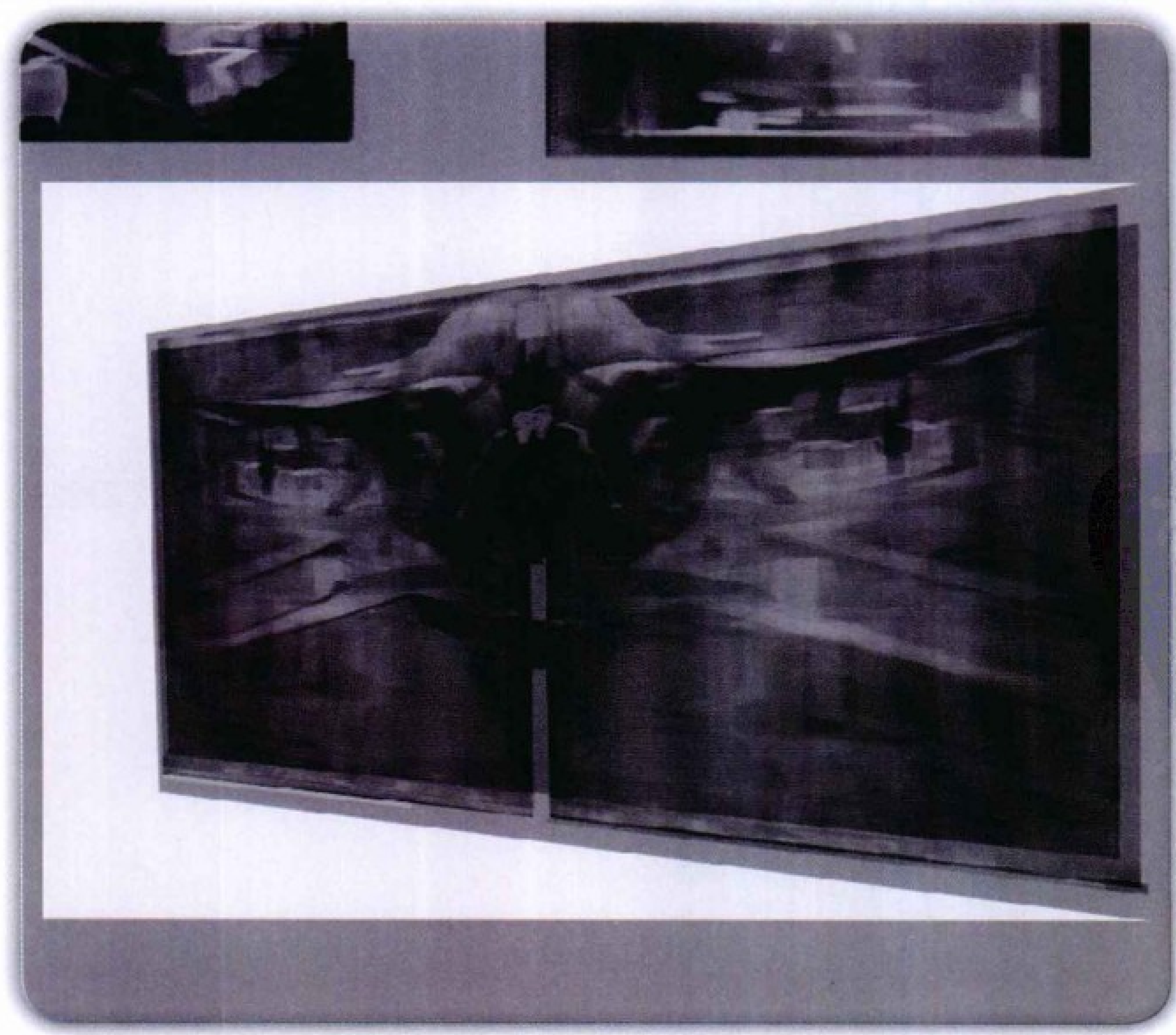


继续绘制第5幅画面，将第2幅画面和第1幅画面分别复制移动到左图中所示的位置，作为第5幅画面的底稿。

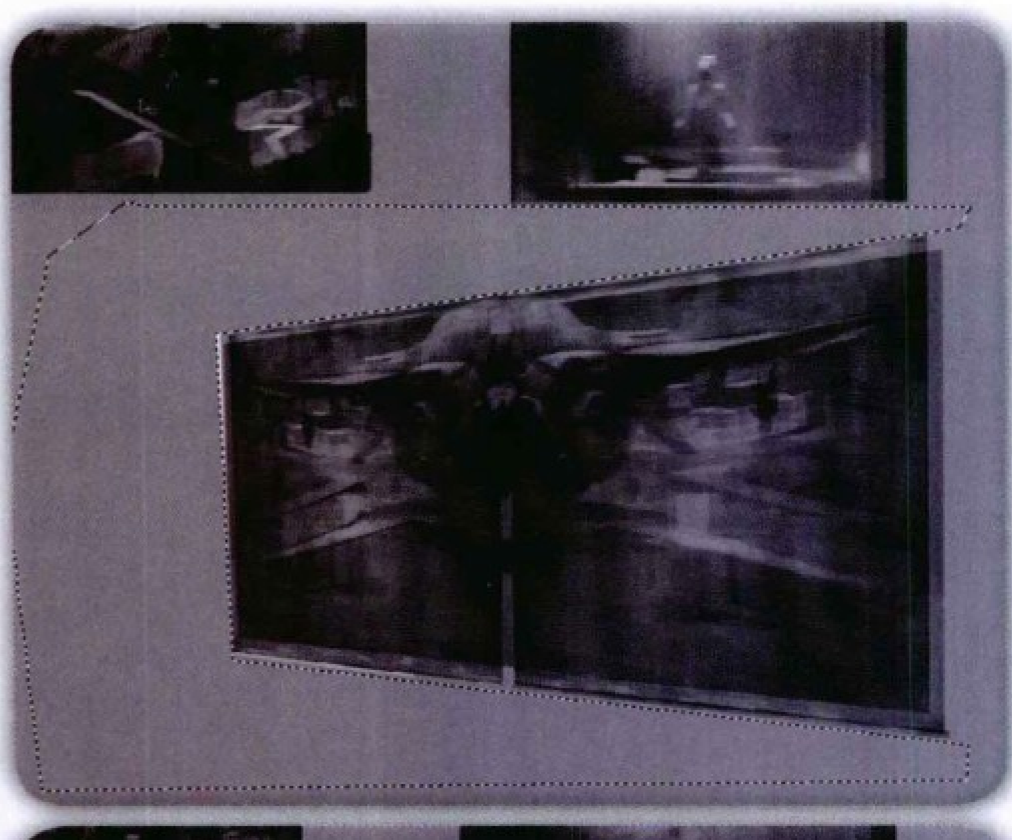
建立两幅底稿图的选区并进行水平翻转的操作，然后复制选区图像并对复制图像再次执行水平翻转操作，将复制翻转后的图层不透明度降低为51%。



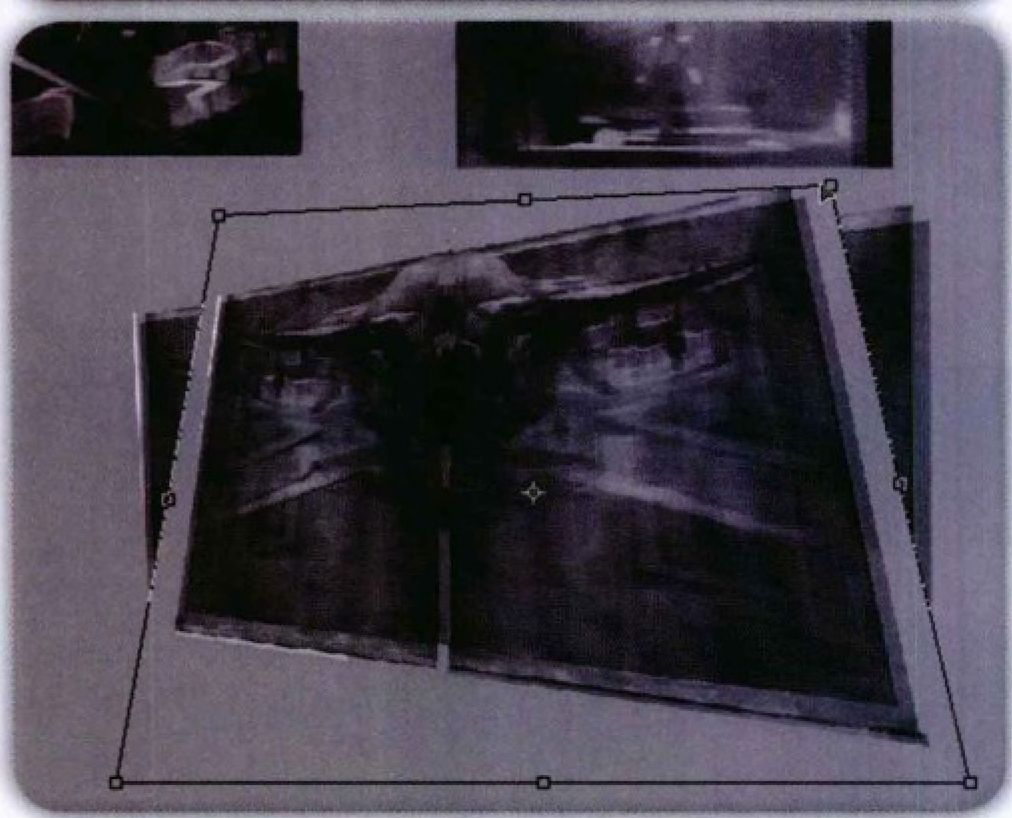
合并图层并将左侧图像向右移动，然后在两幅图之间绘制画面，将两幅图连接起来。



建立图像的选区，使用变换操作将其左侧向内倾斜。



由于变形操作是直接在背景图层上进行的，所以缩小图像后原图像部分会出现白色的区域，使用多边形套索工具建立白色部分的选区，并填充与背景相同的灰色。



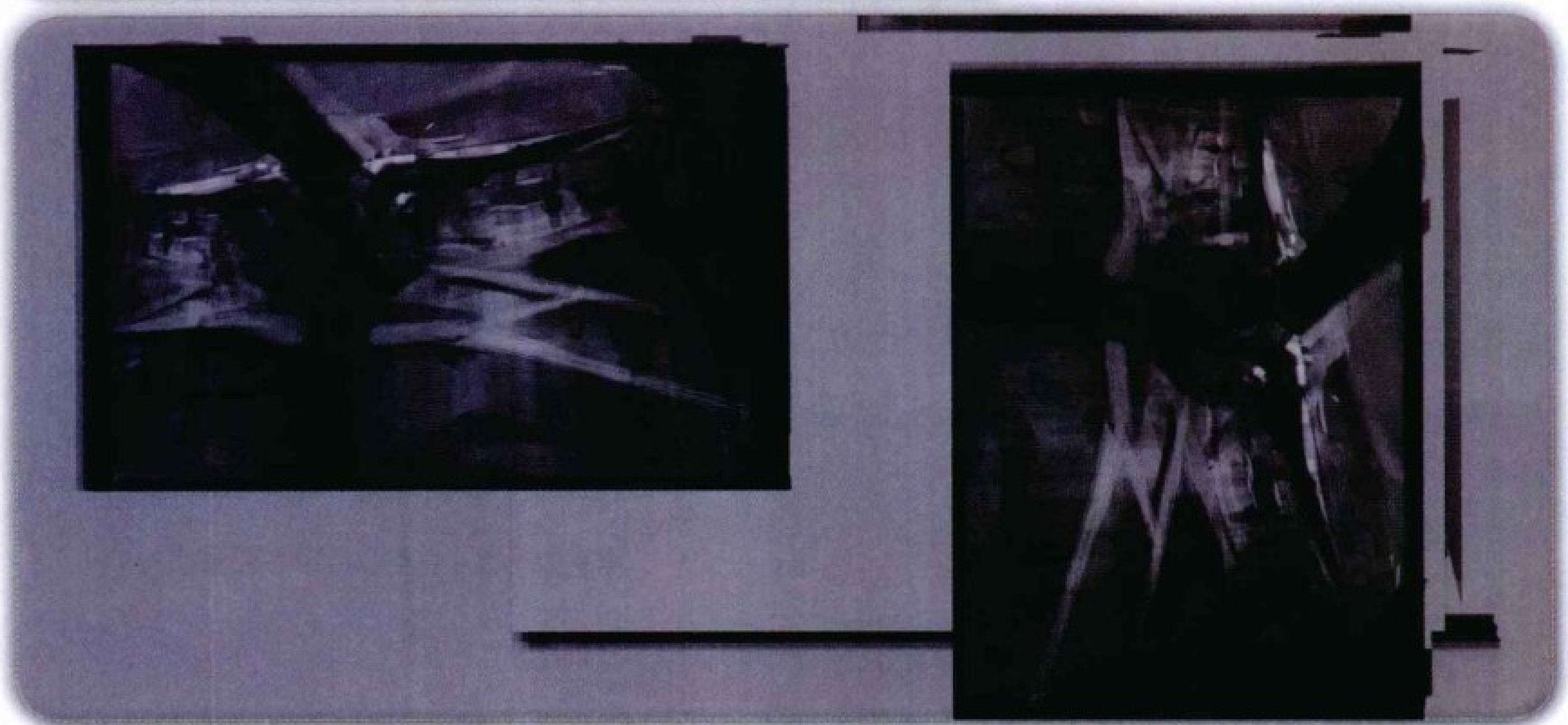
再次建立图像的选区并复制图像，对复制图层进行变换操作，将其上方向内扭曲。



合并变形后的图层到背景图层上，然后使用与背景色相同的灰色画笔将图像左侧和下方多余的部分擦除。



对图像进行部分调整和修改，在画面右侧增加人物的造型，并在左上方搭出桥状的通道，这样就完成了第5幅画面的构图内容。





对第5幅画面执行建立选区、复制、移动及旋转操作，得到的画面作为第6幅画面的底稿，继续进行绘制。

首先将原本人物的部分擦除，并将画面中心部分的颜色弱化，减少画面的暗沉感，增强明暗对比度。



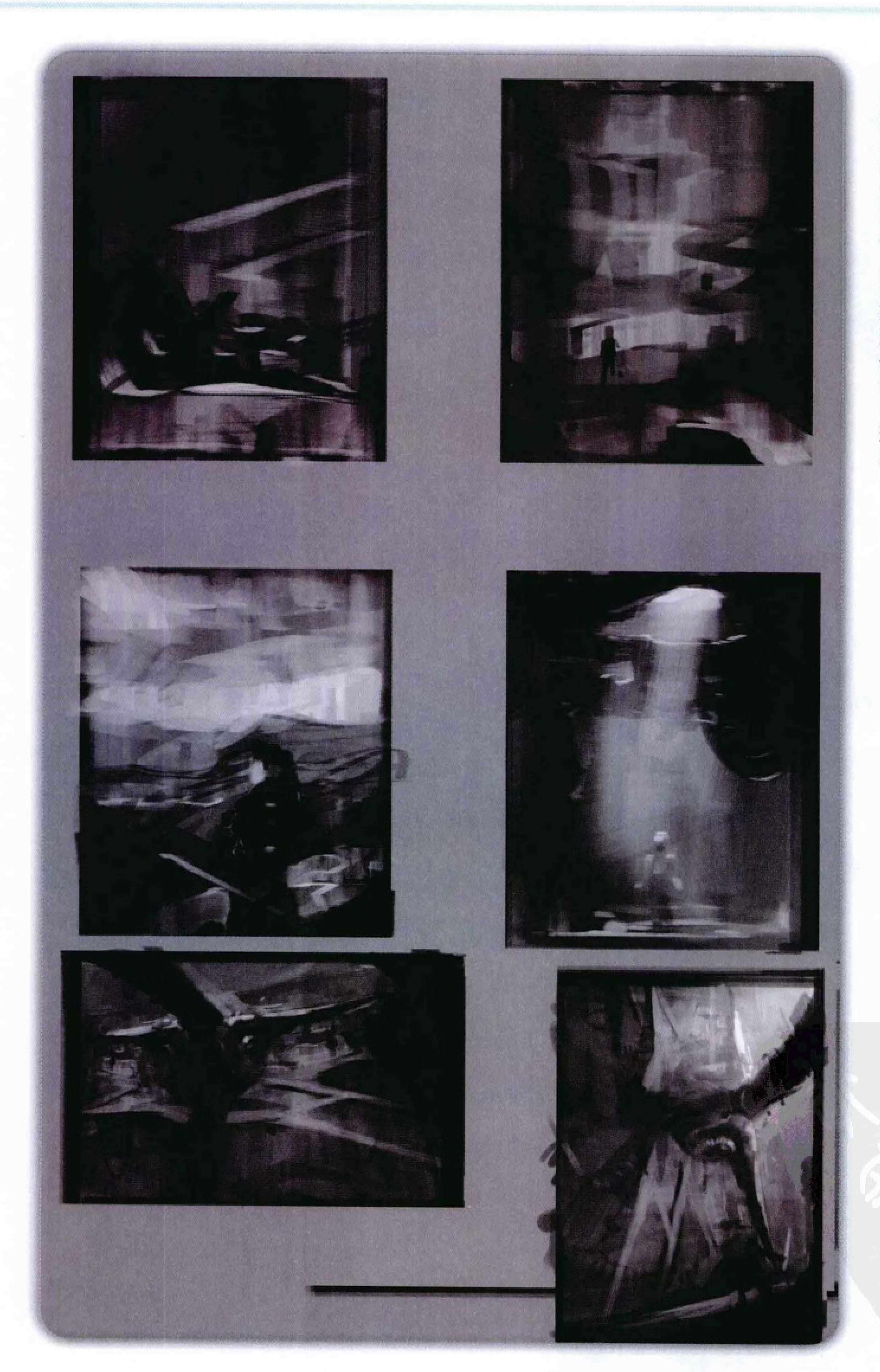
在画面右下角增加人物的位置，使人物正面朝向主题——“武器”的方向，并呈现出身体弯曲的姿态，表现出对于神秘武器出现的恐惧和好奇。



继续调整画面的其他部分，将左上方的结构部分擦除，因为过多的结构会使画面显得十分混乱。

这样就完成了第6幅画面的构图。





最后从整体的角度来查看绘制的6幅画面。很明显，第1幅图和第2幅图是作为画面结构的基础存在的；而第3幅和第4幅则是在基础之上的变化，以此来看有没有更好的选择；第5幅则是在第1幅和第2幅基础上绘制出的半成品；而第6幅就是以第5幅为基础所完成的画面结构成品图。



放大第6幅画面至整个文件大小，使其成为后面绘画的基础，但作为构图来说，还有需要修改的地方。



修改画面中人物的亮度和造型，使其整体更符合画面的要求和人体实际构造，并对画面左侧杂乱的环境进行清理。







以人物与地面所在位置为底线建立画面中其他部分的选区，由于画面本身并不精确，所以只需要建立大概范围即可，没有太大的精度要求。



复制选区部分的图像，并对复制图像执行水平翻转的操作，对神秘武器的方位进行了调整。



擦除翻转图层与原图层交界处的痕迹，并重新绘制，这样就完成画面的基本构图。

绘制黑白底稿



确定画面构图后，开始进行黑白底稿的绘制。

首先，对图像左上方的画面进行一定程度的清理，弱化原来的桥梁状物体。

新建图层，使用不透明度为67%的画笔在图像左上方绘制一层白色的画面来遮盖。



按【Shift+Ctrl+Alt+E】组合键盖印图层，并执行水平翻转的操作，将图像中的人物放置于左下角的方向，由于现代人看书习惯于自左向右看，所以将人物放置在左下角会让观者产生强烈的身临其境的感觉。



开始调整和补充画面细节。

首先需要清理画面右上角杂乱的环境部分，新建图层并使用不透明度为**67%**的画笔在图像左上方绘制一层白色，虽然使用了不透明的画笔，但颜色对于整体来说仍然太重，所以又降低了图层的不透明度至**66%**，灵活地利用各种工具及不透明度设置可以起到事半功倍的效果。





在新建立的图层上绘制人物右侧与神秘武器主体相连接的线条，并以此线条为依据在后面将这部分绘制成为武器的一根支柱。



在线条分出的不同立体面上平涂色彩，不同的平面颜色，深浅也不相同，以此构造出立体感和透视效果。



完成支柱的色彩填充，可以看到，立柱上半部分的颜色要浅很多，这是与画面整体相符合的设置。



调整神秘武器的主体正上方部分的结构，将两层的环状建筑明确下来，并将画面右上方神秘武器的横向支柱部分的颜色与周围色彩清楚地区分开来。





在右上方空白的地方绘制一些灰暗的阴影，由于画面中神秘武器是悬于半空的，依靠支柱来支撑，所以必然会在后面的墙壁上留下阴影。



盖印图层，并使用“色相/饱和度"命令降低图像的明度，使得画面变得更加暗一些。

完成明度的调整后，画面整体仍处于阴暗之中，这是为了在之后营造较为强烈的明暗对比所创造的暗部条件。



使用减淡工具在画面中的各个部分涂抹，以加亮这部分的明度，重点涂抹的部分是画面右上角，这也是画面中自然光源的方向，还要涂抹人物面前的地面部分。





继续使用新建图层、平涂白色部分及降低图层不透明度的方式来为图层添加一层白色雾状，增加画面的飘渺效果。





在对画面的整体黑白关系及色调进行调整之后，开始绘制黑白底稿的细节部分，首先从绘制画面右侧的神秘武器的支柱开始。

在之前绘制的斜向立体面上画出一个圆形的结构和突出于柱面的梯形结构，以此来确定细节部位和大致形状。



深入绘制细节，在圆形立体面上画出不同的凹凸结构，并添加支柱与神秘武器主体相连部分的线条形状。





将圆形柱面左侧的梯形结构立体化，使用不同深浅的颜色区分出不同的平面和弯曲角度，并在圆形柱面下方也绘制出一个弯曲的立体面，与之形成对应关系。



调整圆形柱面及其他结构的细节，这样已经能够初步确定该支柱的具体结构了，重点绘制出该支柱与神秘武器相连部位的形状，包括类似于圆盘弯曲的细节及下方的结构。





绘制完左侧的支柱部分后再来绘制右侧的支柱部分，该部分的结构相对于左侧而言较为简单，首先使用画笔绘制出左图中的形状，此时不必考虑颜色的深浅关系，只要把形状勾勒出来即可。

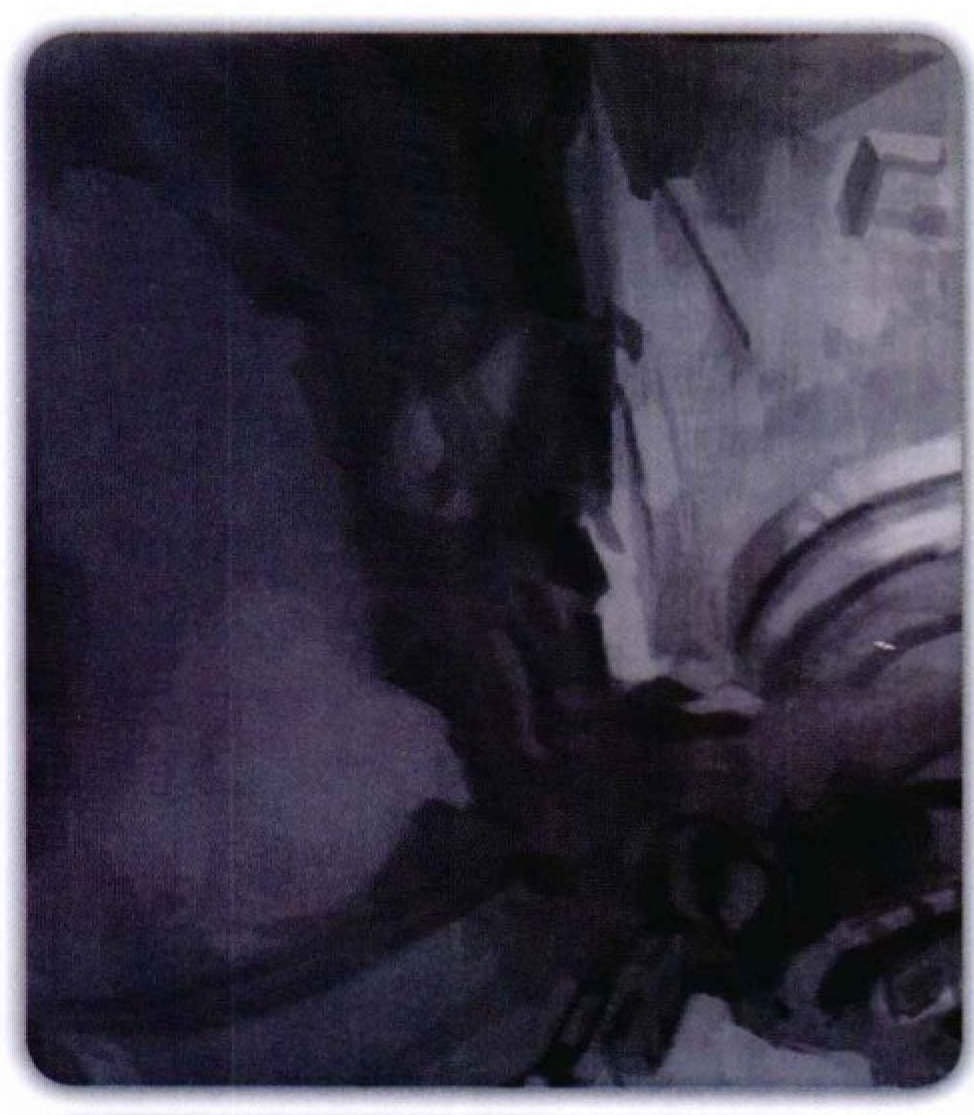


对之前勾勒的形状加以修改和调整，并在此基础上绘制出不同的平面，从而形成一个立体的结构，注意不同平面之间的转折关系和过渡。



支柱的下半部分形状和样式已经很明显地表现出来了，除此之外，还要将其与神秘武器主体连接起来，该部分的连接也较为简单，现阶段只需要使用线条大致地表示出来即可，后面绘制时就需要注意与周围环境的区别关系了。





下面开始绘制神秘武器的主体部分的细节，在这之前，需要明确一下神秘武器所处的环境，此处设定为该武器从天而降，落于一个巨大洞穴的上方，纵向上左右两边各有一根支柱立于洞穴底部，横向上有一根支柱架在洞口另一边，而神秘武器的主体部分则被卡在洞口旁的缝隙之中，只有一部分露在外面，由于该缝隙突出于山洞的其他部分，呈半圆形状，所以外侧也需要绘制，因此现将其左侧外部的颜色与其他地方区分开来。



将神秘武器上方的三层环状结构都绘制出来，并画出每个环状的厚度及弯曲的连接结构，卡住神秘武器的缝隙中心就位于三层环状的下方，可以看到，神秘武器的下半部分是透过缝隙露出来的。



绘制神秘武器下半部分的细节，首先将其圆形结构明确下来，特别是同心圆环的部分，注意两层之间的连接和区分，而且该部分是与石头相互掺杂在一起的，颜色不能太突出。





修改神秘武器主体底部的结构，将其绘制成一个能够开启和闭合的通道，这里设定的是由数个向内的钩状物所组成的，并且在其中偏下的方向绘制一个圆球，表示是从神秘武器之中释放出来的。





强化钩状物体的形状，虽然同是钩状的物体，但由于是附着于一个圆形物体之上，不同位置的钩状物具有不同的立体面表现，要根据不同的角度进行绘制。

对神秘武器的两条纵斜向支柱及与地面所形成的三角形区域之间的画面进行一定程度的清理，还有人物周围的部分。



清理环境之后对人物的造型进行再次的明确，并在人物后背添加灯盏的效果，这样的服装能够增强画面的未来感和科技感。





继续调整画面其他部分的环境效果，如画面右侧横向支柱和纵斜向支柱之间、右上角洞口的部分，以及神秘武器主体上方的山石部分，由此呈现出的画面就基本定型了。

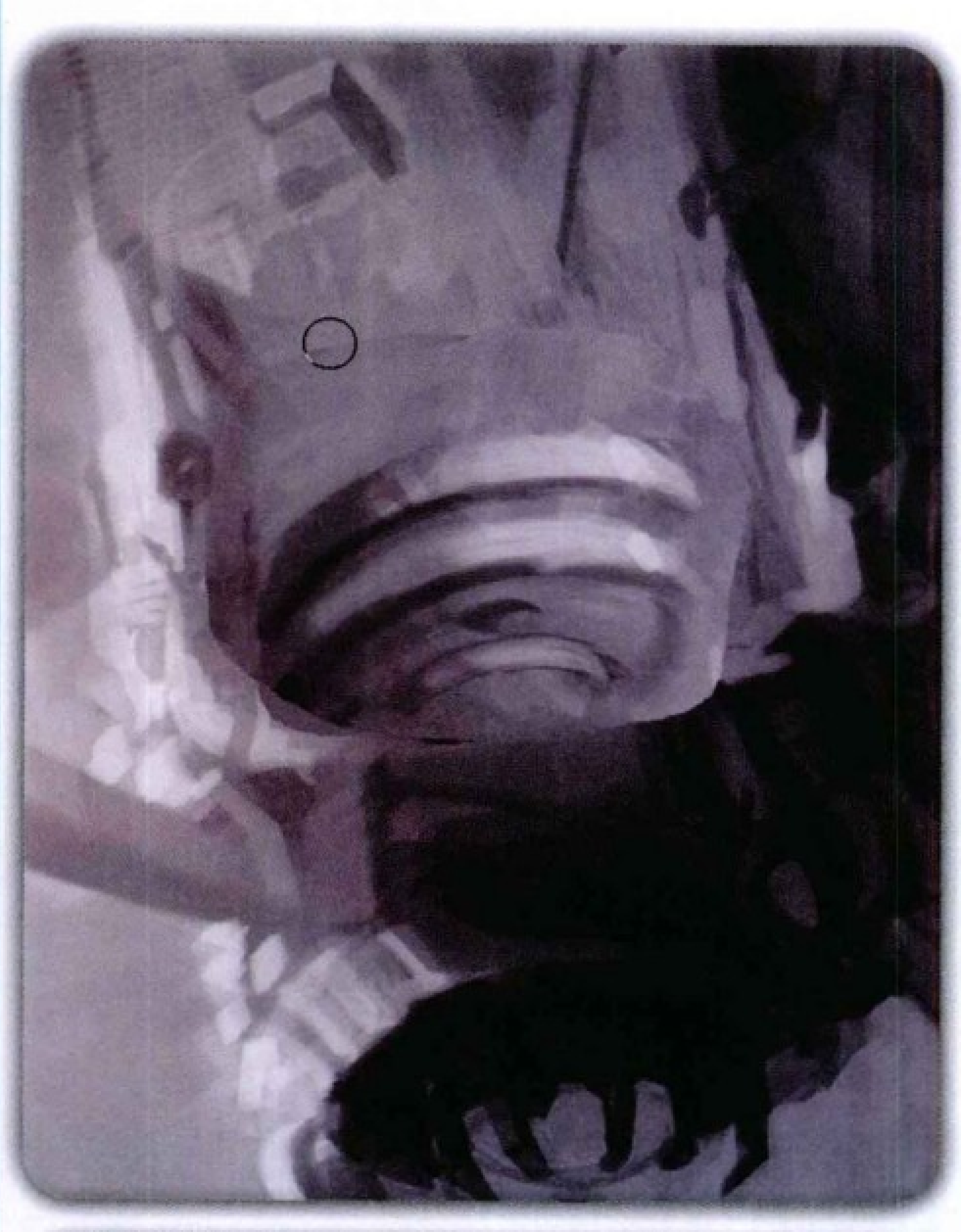


继续对画面中神秘武器主体的上半部分进行调整，首先盖印图层，并对盖印所得的新图层执行水平翻转，再执行旋转-19.5°的操作。



使用套索工具在翻转和旋转后的图像上建立神秘武器主体的上半部分，也就是三层环状结构的选区，然后对选区内的图像执行水平翻转操作。





使用画笔将图像水平翻转后产生的空缺填补和绘制完整，使翻转后的图像能够融入到画面之中。





继续使用画笔工具，将翻转后的图像融入到整体画面之中，由于神秘武器的上半部分位于石头的缝隙里面，因此周围需要绘制出石头半环绕的效果，并加强三层环状结构的明暗质感。



再次旋转图层4.4°，继续绘制神秘武器的主体部分，虽然其主体部分是被卡在石缝之中，但上半部分和下半部分的连接处还是可以从石缝的破裂处看到的，这就需要将其绘制出来。



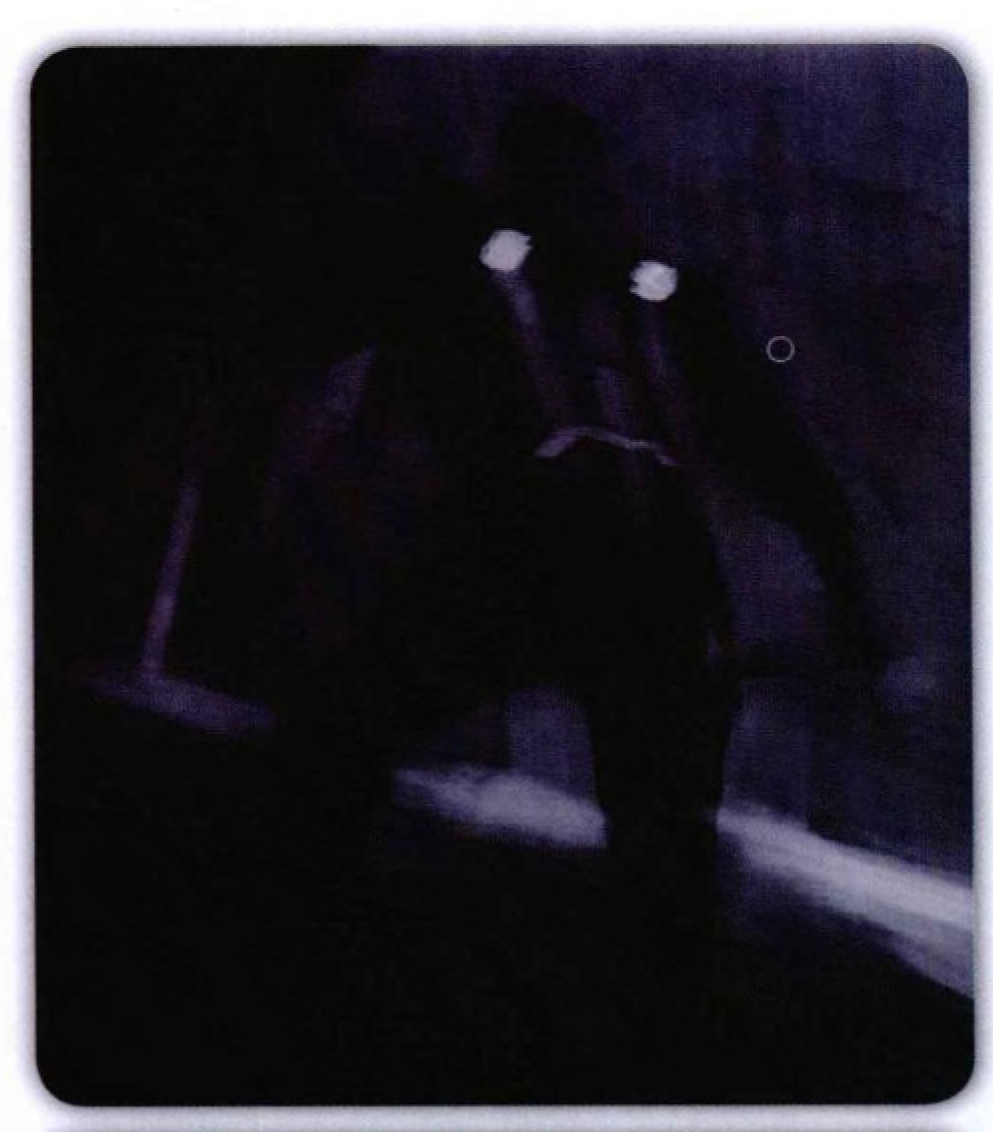
在神秘武器上半部分和下半部分连接处上绘制细节结构，同时将周围环绕的石壁厚度表现出来，除此之外，暂时将下方的圆球物体擦除，并将之前被圆球遮挡的另一面的钩状物绘制出来。



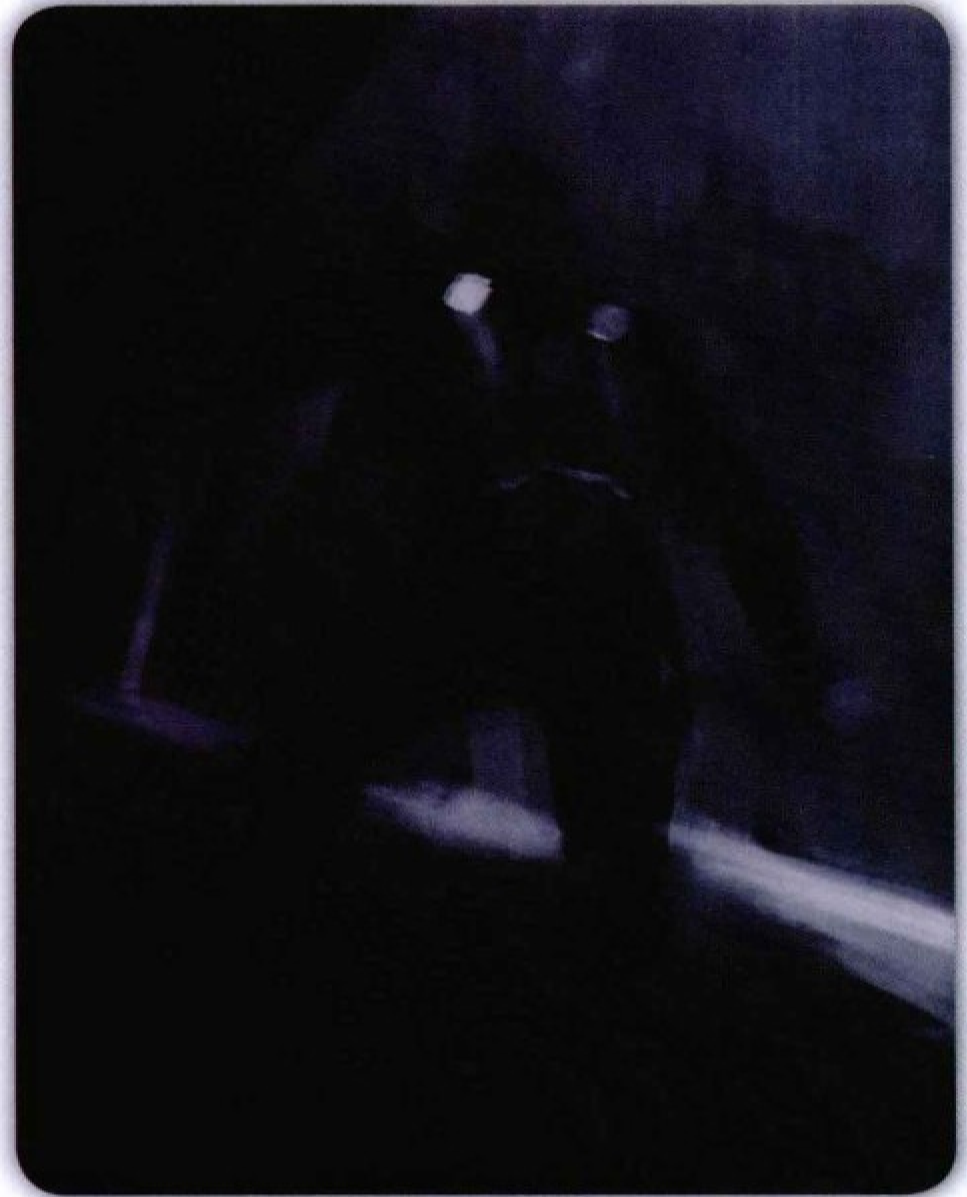


最后旋转图层至正常位置后执行水平翻转操作，这样画面就回到了与之前同样的方向。

再次加强神秘武器主体上半部分周围的石头质感，特别是右侧的石壁，有一面是向着自然光源的，所以会表现出很大的明度反差，在这种反差之间绘制石壁厚度需要注意色彩的过渡，同时绘制出右侧横向支柱部分的大致结构，为后面的绘制进行铺垫。



下面对画面中的人物进行调整和修改。首先在人物的脖颈部分画出围巾的效果，表现出天气的寒冷和周围环境的凄冷，然后修改人物左侧手臂的样式。



接着对人物右侧手臂的弯曲程度和长度进行调整，并在人物左侧腿部画出裤子的部分细节结构，区分出脚部与地面的色彩，将人物背上右侧的灯光亮度降低，以符合人物侧身的视觉效果。



从整体上查看人物，使用矩形选框工具建立左图中的选区。



对选区中的图像执行复制和旋转操作，逆时针旋转一定角度后再进行绘制。

这是本次绘画中多次使用的方法，也就是“换个角度看”，有时候绘画过程中遇到瓶颈或者不知道该怎么继续下去的时候，就可以把画面进行旋转或者翻转的操作，从另一个角度进行绘画，往往能够得到更好的画面效果。



变换角度后继续绘制，将人物手臂上的明暗深浅关系画出来，并在人物背后的腰部位置及腿部绘制出一些细节。





修改人物左侧的手臂动作，将原来的直向前方的手臂改为向内弯曲，右侧的手臂动作也略加修改，加大弯曲幅度，同时将人物头部抬高，表现出抬头仰望的效果，将原本的围巾设置改为头戴帽子，并加强身体结构的线条感。



进一步加强人物身体的线条，将人物身体各个部分所占的比例和曲线明确表现出来，绘制出左侧腿部明显的抬高动作，形成向前跨步的行为，而右侧手部再度弯曲，并在人物的手部绘制出代表武器的线条。



将逆时针旋转的图层再进行顺时针的旋转，调整为符合原图像的形状，然后使用套索工具在人物周围建立选区。



对选区的图像执行放大操作，将原本占据较小面积的人物放大至与左侧支柱上圆柱结构基本持平的位置。



使用橡皮擦工具擦除人物周围多余的画面，然后使用画笔工具进行绘制，将放大后的人物融入周围环境之中，并在人物左侧手臂弯曲的内部添加一盏灯的形状，表示人物提灯的动作。





对周围环境的部分略加修饰，完成黑白底稿的绘制。

整体上色

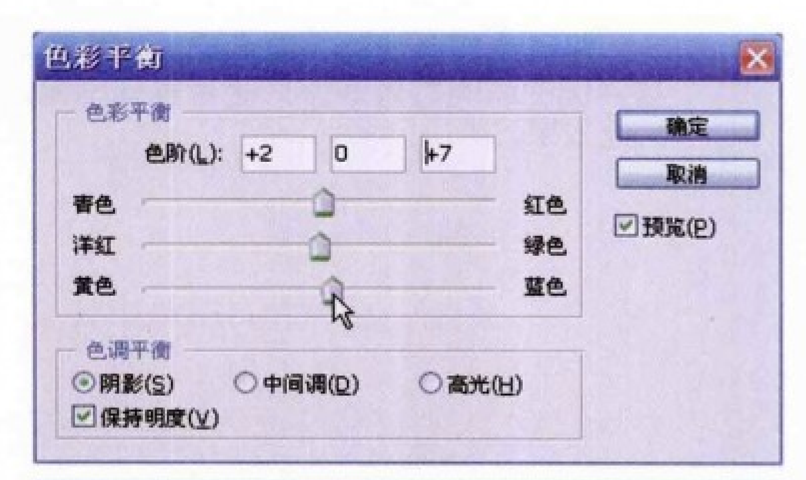


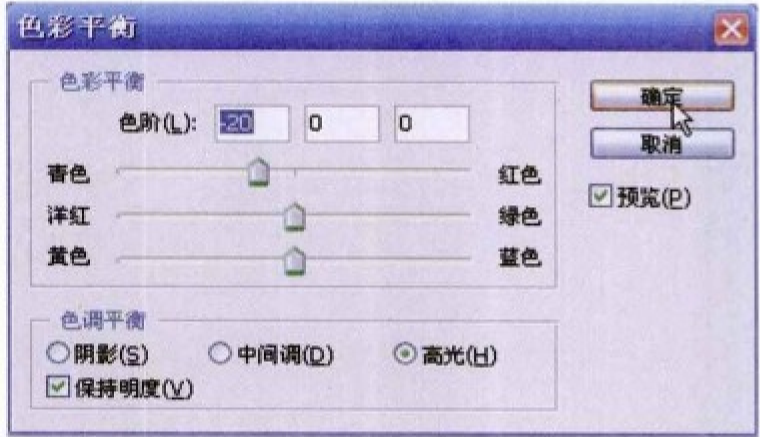
使用“色相/饱和度”命令对图像的整体进行上色，由于图像原本为黑白的无彩色调，这种情况下色相和饱和度命令都不起作用，因此需要勾选“着色”选项，可以为图像着色，使其成为一幅单色调图像或将多彩色的图像调整为一种单色调效果。



为画面着色，分别调整色相、饱和度和明度3个参数，使图像呈现出偏蓝色的整体效果。







使用“色彩平衡”命令调整画面色调，该命令可以在图像原色彩的基础上根据需要添加其他的颜色，或通过增加多余颜色的补色来减少该颜色的数量，以此达到改变图像色彩的目的。

“色彩平衡”命令可以分别调整青色和红色、洋红色和绿色、黄色和蓝色这3对互补色的数量，而且还可以针对图像的阴影、中间调和高光3个不同的部分分别进行调整，这里对画面的阴影部分和高光部分做出了调整。



通过在阴影部分添加青色和蓝色，在高光部分添加青色，画面的整体颜色更加统一，没有很强烈的对比关系。





将画笔颜色调整为黄色调，在图像中人物手提的照明灯处涂抹，使其表现出偏黄的灯光效果。



由于在原图层上涂抹的效果不是很好，而且会遮挡其他事物，出现了错误也不容易修改，因此新建图层，并设置图层的混合模式为“柔光”，使用画笔在其中涂抹，加大灯光的影响范围。

使用柔光的混合模式时，画面将根据上下图层的图像颜色变亮或变暗，其变化程度取决于像素的明暗程度，如果上方图层的像素比50%灰色亮，则画面变亮，反之则画面变暗。



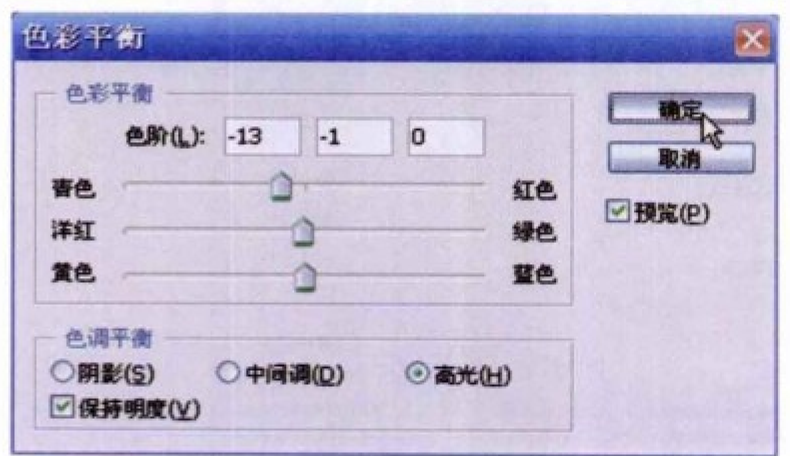




再次新建图层，并设置图层的混合模式为“线性光”，使用画笔在其中涂抹，提高灯光的饱和程度，在画面左下角部分渲染出灯光照射的效果，降低图层不透明度为33%，将灯光的影响扩大至整个画面。

使用线性光的混合模式时，如果混合色比50%灰度亮，那么图像将通过提高对比度来加亮图像，反之则通过降低对比度来使图像变暗。

盖印图层后使用“色彩平衡”命令调整画面的色调，分别调整画面的阴影部分和高光部分的色调，并选中“保持明度”选项，此选项可以保持图像像素的亮度值不变，只有颜色值发生变化。





分别在画面的阴影部分增加蓝色调，在画面的高光部分增加青色调和洋红色调，再次统一画面偏蓝的整体效果。

继续使用“色相/饱和度”命令调整画面的色调，这次是对已有颜色的图像进行调整，不必勾选“着色”选项，在“编辑”下拉列表中没有使用“全图”选项，而是分别选择了“蓝色”、“红色”和“青色”选项，此时只对图像中相对应的颜色进行调整。







在“色相/饱和度”对话框的底部显示了两条色带，位于上面的一条是原色带，在调整颜色的过程中是不会发生变化的，而下面的一条则是调整后的色带，随着颜色的调整而发生变化，调整程度越大，变化也越大。

分别针对图像的蓝色区域调整了色相，降低了饱和度和明度；针对图像的红色区域调整了色相，增加了饱和度和明度；针对图像的青色区域调整色相，降低了明度，从图像整体效果来看，灯光部分的色彩更显出温暖的感觉，而神秘武器的部分颜色则显得更加暗沉幽蓝。



将之前由于绘画需要而擦除的神秘武器主体下方的圆形球体再次描绘出来，使用椭圆选框工具在钩状物下方合适的绘制建立圆形选区。



直接为选区填充浅青色，这样就恢复了画面原本的立意和绘画效果。





使用多边形套索工具在左侧支柱的底部建立选区，选择出支柱上受灯光影响最大的地方。



设置偏橙色调的前景色，使用画笔工具在选区内的图像上涂抹，使其颜色更加厚重和偏暖色调，然后取消选区，使用减淡工具在手提灯上涂抹，提高颜色的亮度，同时将灯光周围的颜色也一并提亮些，但要除去支柱的部分，因为支柱虽然同样受到灯光的影响，但由于是金属材质，所以颜色更加暗沉一些。



使用加深工具减暗图像的部分色调，加深工具与减淡工具相反，可以使图像中被操作的区域变暗，两者经常相互配合使用为图像增添立体感。这里重点加深的部分是画面的左侧，特别是左上方被神秘武器遮挡的背光处，以及左下方支柱与地面接触的部分，同时对画面右侧石壁的部分也加以减暗操作，衬托出整个石洞的明暗关系。





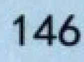
新建图层并设置图层的混合模式为“线性光”，使用橙色系的画笔在画面上涂抹，涂抹的部分几乎覆盖整幅画面，其中以左上方石壁、人物所在位置等处为主，而且需要在神秘武器主体下方的圆球形周围绘制蓝色的光晕。



使用渐变工具在画面中自左下角向右上角添加黑白线性渐变，并设置渐变图层的混合模式为“正片叠底”，不透明度为43%，这样就完成了整体上色的过程。

使用正片叠底的混合模式时，是将上下两图层的颜色相乘并除以255，最终得到的颜色比上下两个图层的颜色都要暗一些。



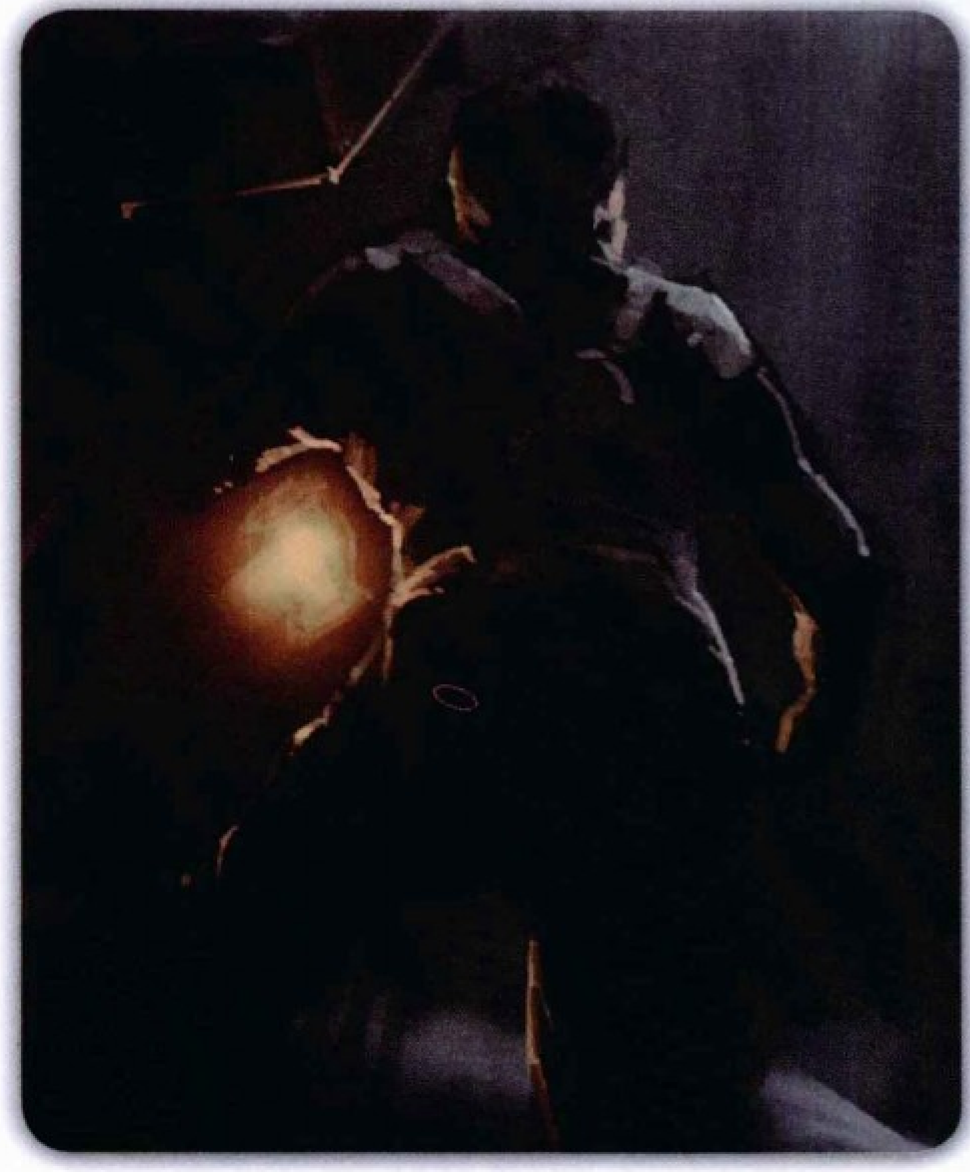


细节绘制

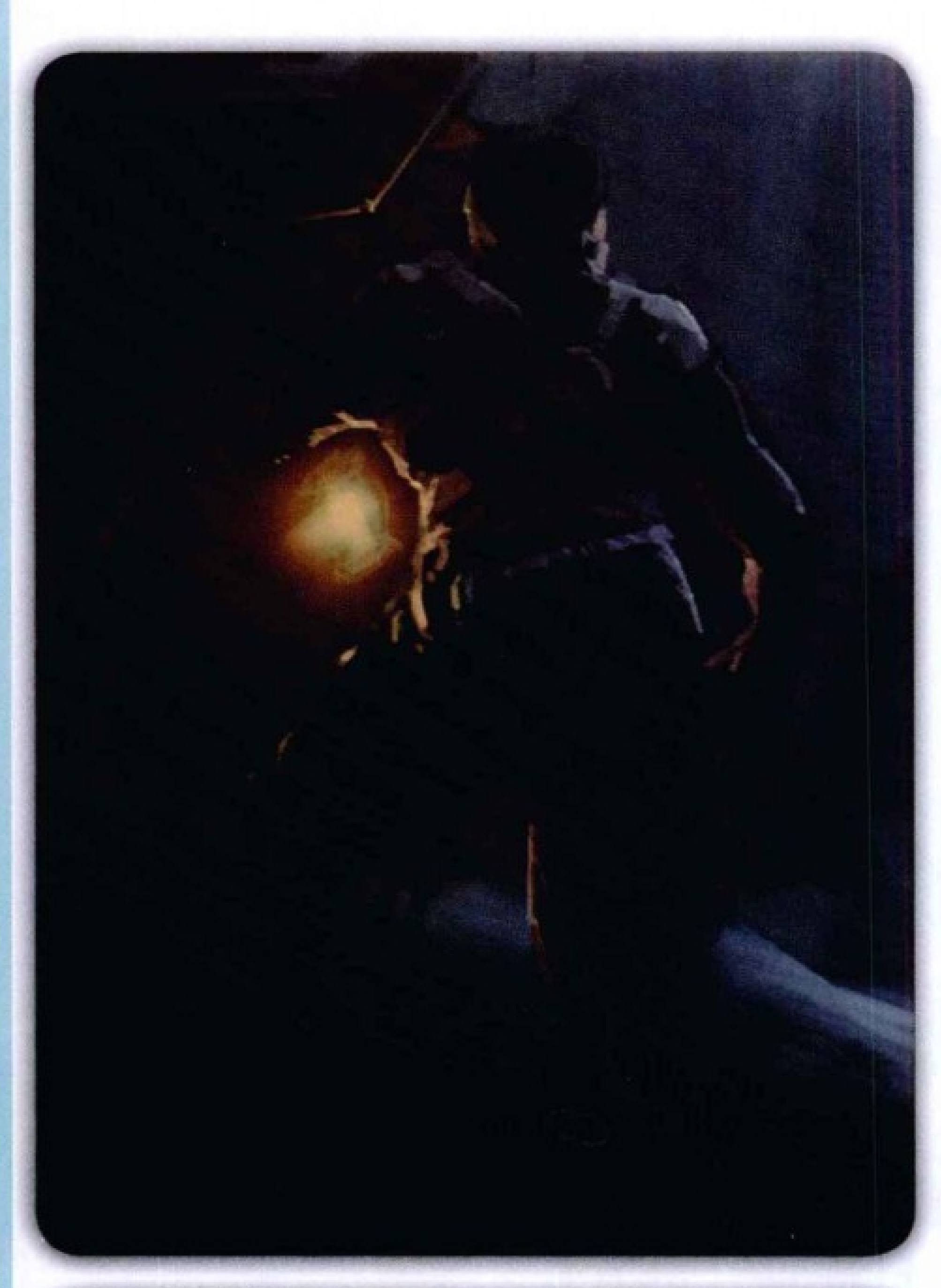


完成整体上色之后，下面开始进行细节部分的绘制，首先进行第1次的细节绘制。

本次细节绘制主要是以左侧支柱及人物为主进行的，先将左侧支柱靠近人物的边缘处由于受到灯光照射而产生的反光线绘制出来，并顺便将支柱上的颜色略微加亮。



修改人物后背上半身的部分，由之前的灯光装饰转为无装饰物，然后再绘制出十字交叉状的背带，使其带有武装巡逻人员的感觉。



接着绘制人物下半身的细节，除了需要在腰部绘制出腰带的位置之外，通过不同深浅的颜色绘制出裤子上的褶皱效果，注意绘制的同时要考虑到人物的动作，衣服褶皱的走向和形状要与动作方向相一致。

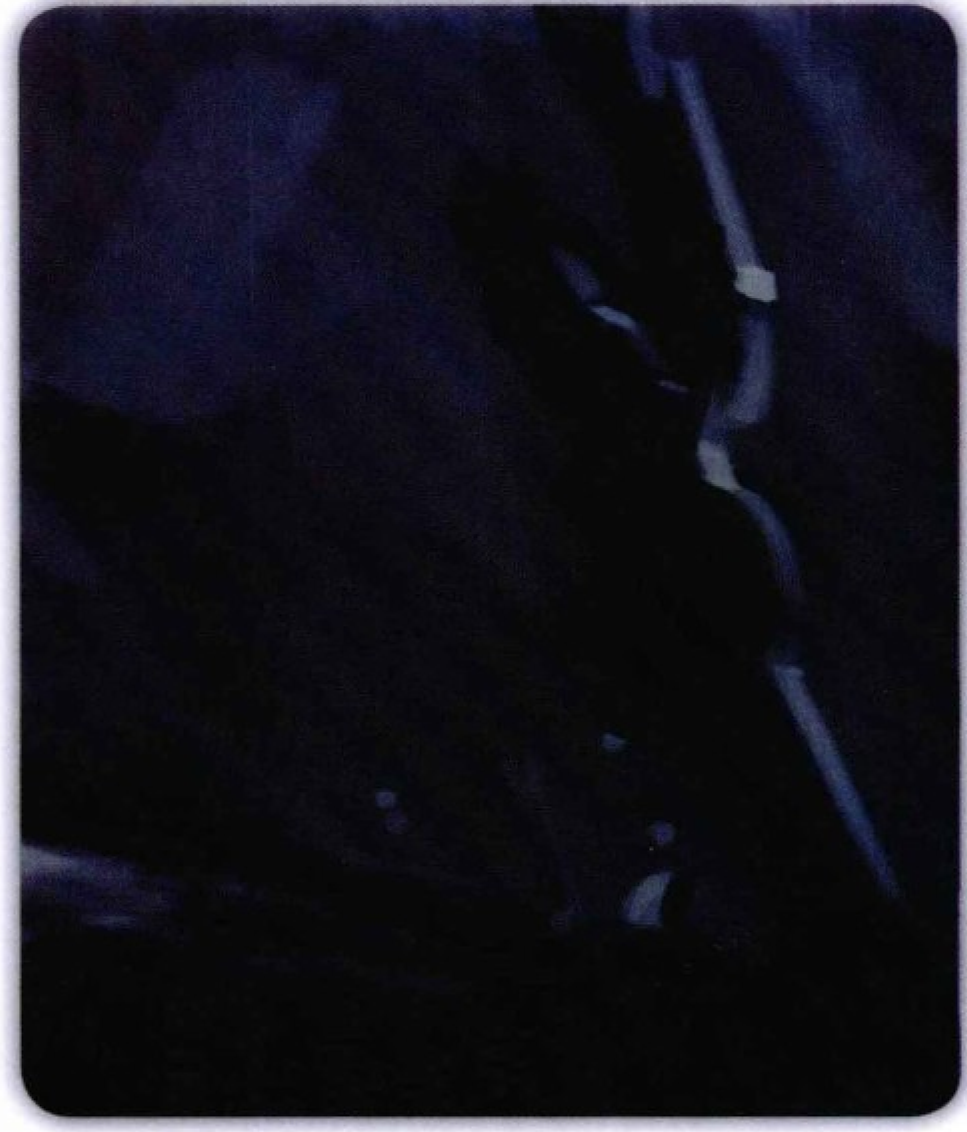




继续绘制左侧支柱的部分，将圆形大盘下方的弯折物体的不同平面色彩涂抹均匀，能够看到的4个平面根据受光程度的不同有着不同深浅的色彩。



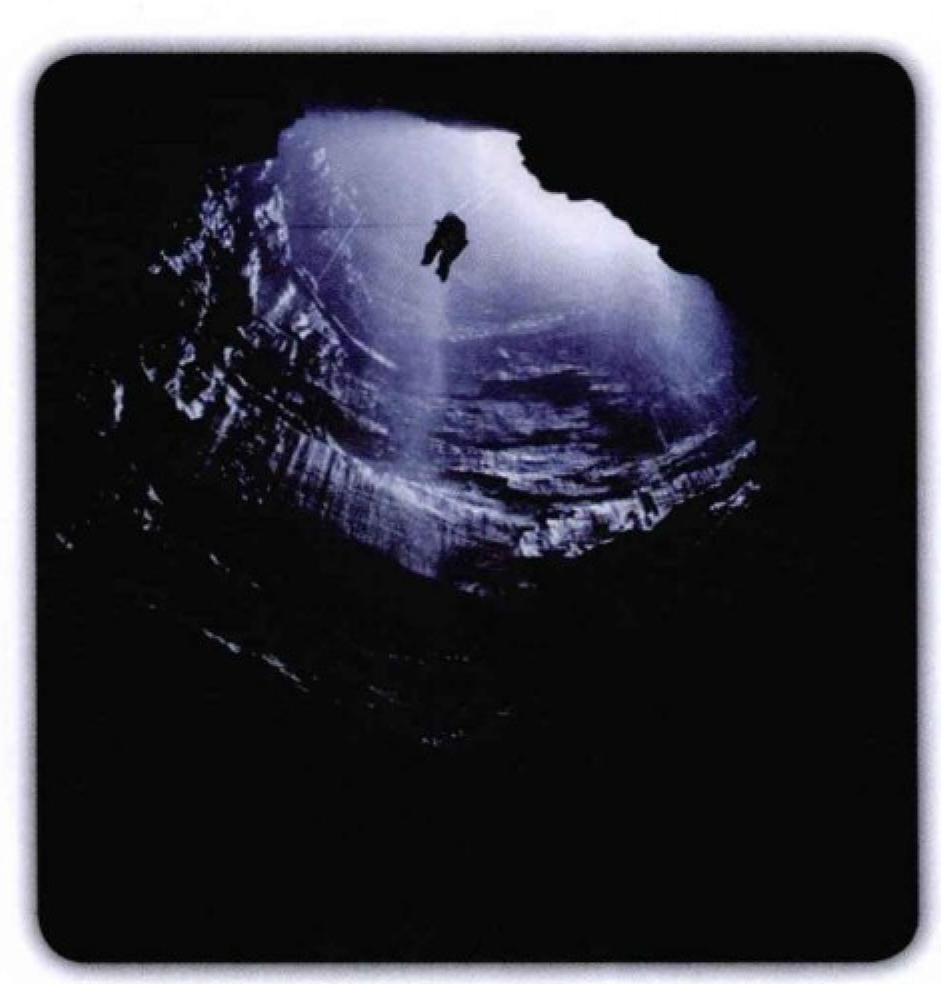
对左侧支柱上的圆形大盘进行细节的绘制，将其中间同心圆内凹的结构明确出来，根据光源的方向画出内部的投影，同时将外侧圆形平面上的细节表现出来。



绘制左侧支柱的同时，将右侧的支柱也进行一定程度的跟进，除了增加一些小的细节之外，还需要以支柱与地面相接触的部分为基础，在地面上绘制支柱的投影效果。



为之前整体上色时添加的黑白渐变图层添加图层蒙版，并使用不透明度为75%的黑色画笔在上面涂抹，以遮盖不需要的部分，主要是将左上方与右下方的部分遮盖，保留右上方的白色亮光和左下方的黑色阴影，这样第一遍细节刻画就完成了。



第2次细节的绘制是以背景的建立为基础进行的，所以首先需要对背景加以修整。

打开一幅素材图像，这幅素材图像与画面中的环境十分相似，也是一个只有上方透光的圆形洞窟，十分适合本幅图像的绘制。



将素材图像移动到当前文件中，使用变换操作调整至适合于整幅图像的大小，并设置其图层的混合模式为“点光”，不透明度为55%，查看画面效果，会发现已经营造出了洞穴的环境效果。

使用点光的混合模式时，它是通过置换颜色像素来混合图像的，如果混合色比50%灰度亮，则原图像暗的像素会被置换，而原图像亮的像素无变化；反之则原图像亮的像素会被置换，暗的像素无变化。





接着打开第2幅素材图像，这是一幅带有石壁的风景照，此处主要使用其石壁的造型。

将素材移动到当前文件中，使用变换操作调整至适合于左上方石缝效果的大小，执行水平翻转操作，然后设置其图层的混合模式为**“叠加”**，不透明度为**70%**，查看画面效果。

使用叠加的混合模式时，图像的最终效果取决与下方图层，但上方图层的明暗对比效果也将影响到整体效果，叠加后下方图层的亮度区和阴影区仍被保留。



隐藏第2幅素材的图层，对第1幅素材图层进行操作，先是降低其图层的不透明度为55%，然后为图层添加图层蒙版，使用黑色画笔在图层蒙版上涂抹，将不需要的部分遮盖，需要注意的是神秘武器的主体部分和卡住神秘武器的石缝部分，以及神秘武器左下方的支柱和旁边的人物部分。



显示出第2幅素材图层，并为图层添加图层蒙版，使用黑色画笔在图层蒙版上涂抹，遮盖不需要的部分，需要保留的就是神秘武器主体周围的石缝部分，其他部分如左上角的石壁及神秘武器主体部分上的图像都可以通过图层蒙版遮盖。





在周围环境的基础上绘制神秘武器的细节。首先绘制其主体下半部的钩状物体，明确其向内弯曲的结构，并在其结构边缘处添加明亮的高光。





加强三层环状结构的立体感，将位于底部的、处于暗影中的底面范围加大，并同时加深颜色，注意表现其建筑结构的不光滑感，有一种类似金属又像是岩石的效果。



扩大细节绘制范围。绘制出卡住神秘武器的圆形石缝的立体结构，特别是与三层圆环相接触的部分，要重点刻画，而且石缝的厚度也要结合导入的素材形象地表现出来，注意素材的灵活运用。



刻画洞穴顶部的洞口边缘，这一部分有一层垂直平面是受光处，下方则转入圆形洞穴的背光部分，两者之间的对比效果十分明显。

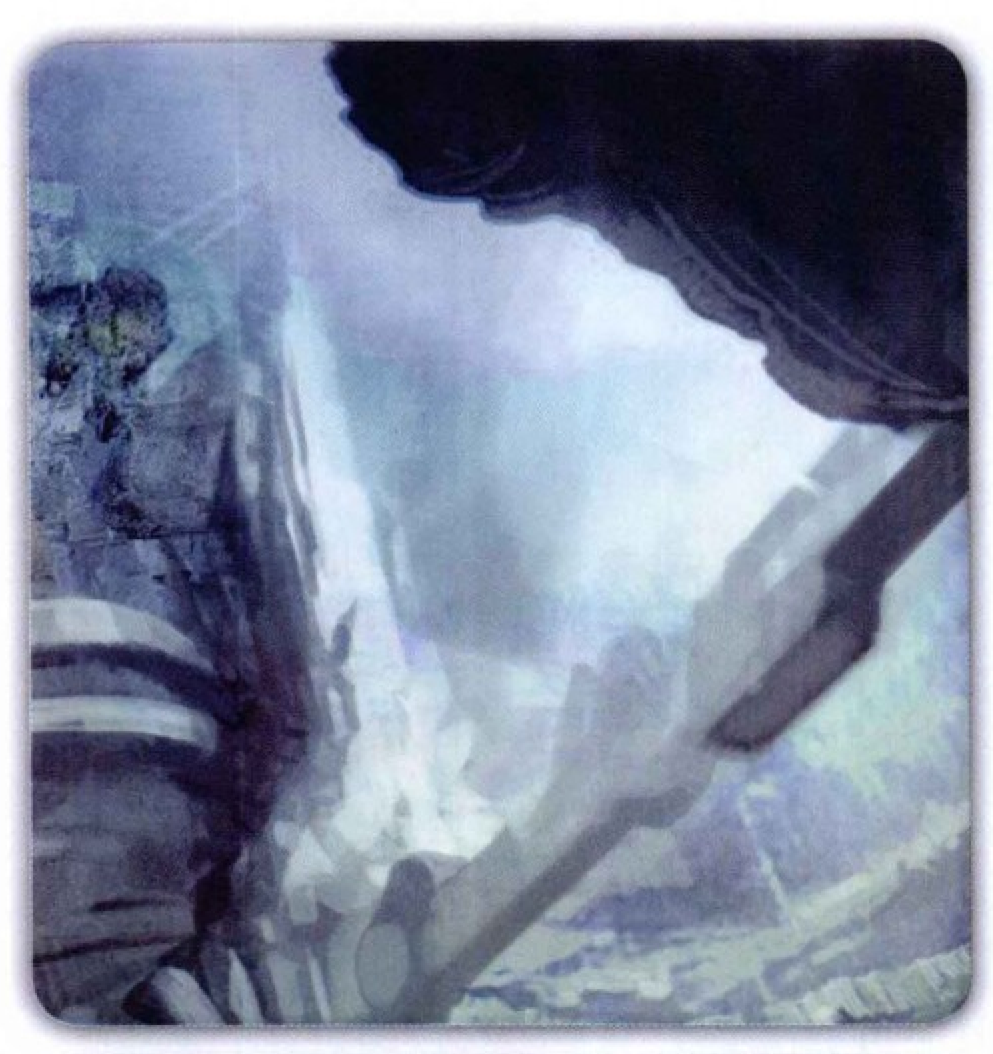


使用深浅不同的颜色刻画出洞口边缘深浅不一、凹凸不平的岩石效果，表现出洞口由于漫长岁月中风雨的侵蚀而造成的层层剥离的景观。



绘制神秘武器的横向支柱的不同平面效果，将其地面的暗部阴影绘制出来，即便是同为阴影部分，不同角度的平面颜色深浅也是有变化的。





对左上角露出的洞口背面的部分进行绘制，这也是承载神秘武器横向支柱的地方，由于是倾斜的背面效果，所以颜色是由浅到深的渐变过渡。



将右侧纵斜向的支柱清晰化和立体化，由于背景素材的使用，使得该部分的支柱与山体颜色过于一致，使用更深的颜色将其区分出来，并在受光的一面使用亮色调加以调整。



降低第2幅素材图层的不透明度至25%，第二遍细节的刻画就完成了。



第3遍细节的深入是在之前的基础上对物体的各个部分进行明暗对比的加强，并营造出洞穴内部幽深的环境效果。

从右侧的支柱开始，将其与神秘武器的连接部分明确化，与周围的环境区别开来。



加强圆形石缝最窄部分的明暗变化，绘制出单个的一块一块石块，以及隐约从中透出的神秘武器的部分效果。

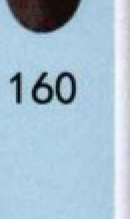




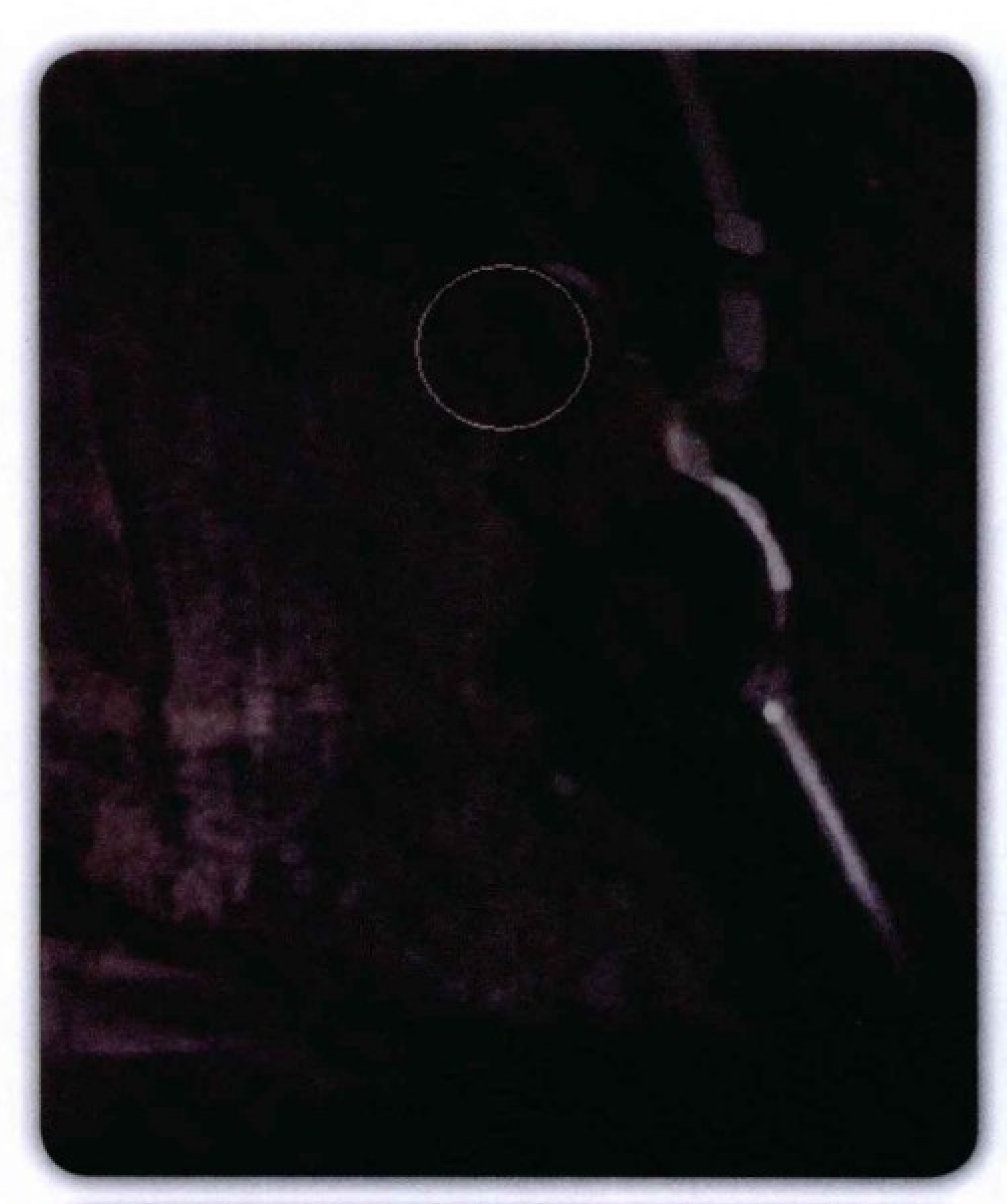
调整左上方的岩石部分，降低其红色的含量，特别是石缝背面的部分。



使用减淡工具在洞口的自然光源处单击或涂抹，加大其光源的亮度和强度。







在右侧的支柱上绘制同心圆的造型，并将之前已经确定的形状进一步明确和具体化。

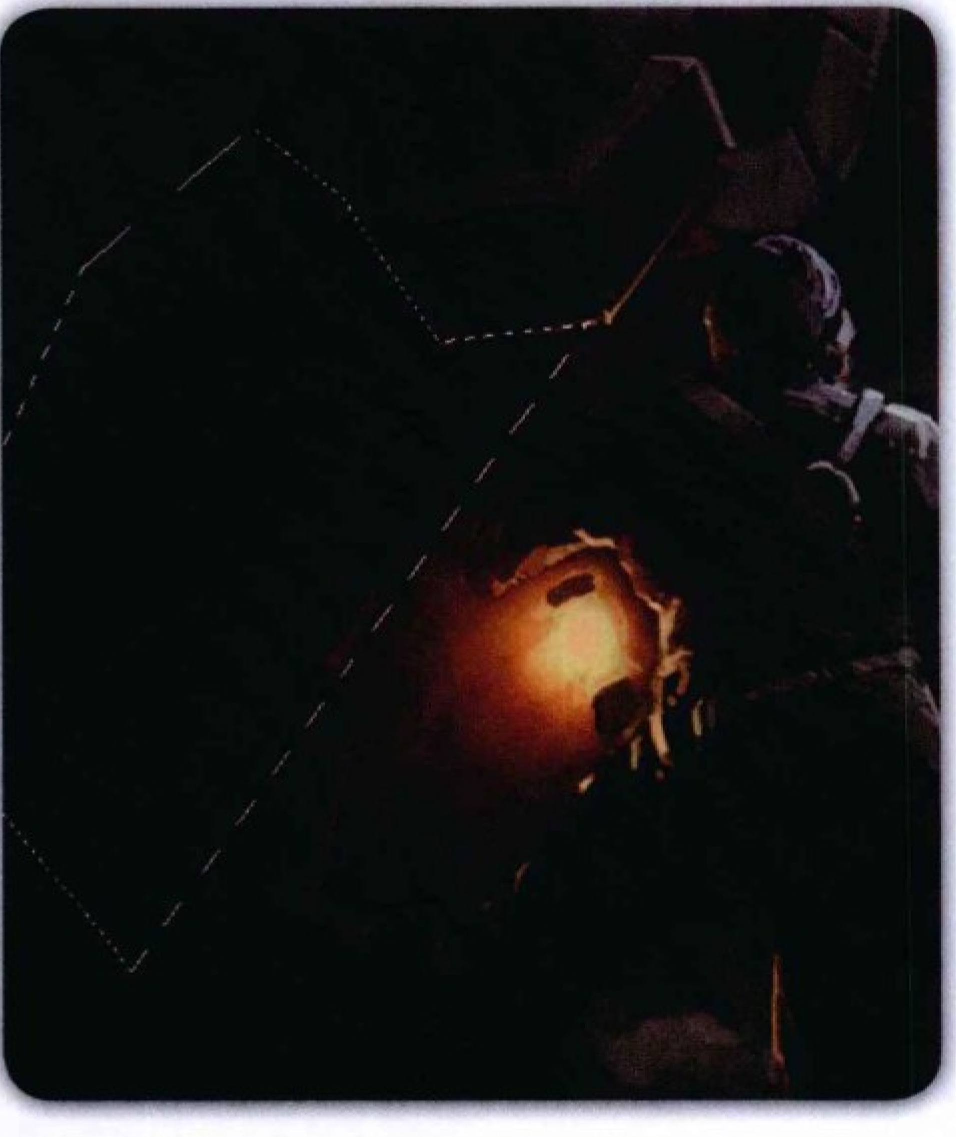


继续刻画左上方石壁的细节，将之前导入的素材文件融入到画面中，绘制与素材画面类似的纹理效果。





明确人物身上明暗的变化，不仅左侧由于手提灯的照射而有环境光的颜色，而且右侧上方也受到顶部洞口光源及神秘武器主体下方的球状发光物体的照射而呈现出亮色调，进一步调整人物头部的形状，完成向上仰望的动作的绘制，同时在人物背部添加一些斑驳的褶皱效果，更符合画面的意境，并在手提灯的上下方添加灯罩的开口和底座。



使用多边形套索工具在左侧支柱底部绘制选区，注意选区的绘制要以支柱的形状为准，只将底部包含进来。





在选区的图像上使用减淡工具涂抹出橙红色的环境光，根据与光源的距离和支柱本身的材质而呈现出不同的颜色变化，然后使用多边形套索工具选择上方的另一个平面。



使用加深工具在选区内的图像上涂抹，将其颜色变为接近于黑色的墨色，明显地表现出两个平面不同的受光程度。



将左侧支柱与神秘武器主体相连接部分的细节绘制出来，有点类似于轴承的结构，其实很多虚构的画面都来源于生活，在日常生活中多多观察周围的事物都能够为绘画积累素材。



使用多边形套索工具对左侧支柱的圆柱面部分建立选区，便于对其进行单独的操作和调整。



使用大画笔数值的减淡工具对选区内的图像进行涂抹，整体提亮圆盘受光面的亮度。



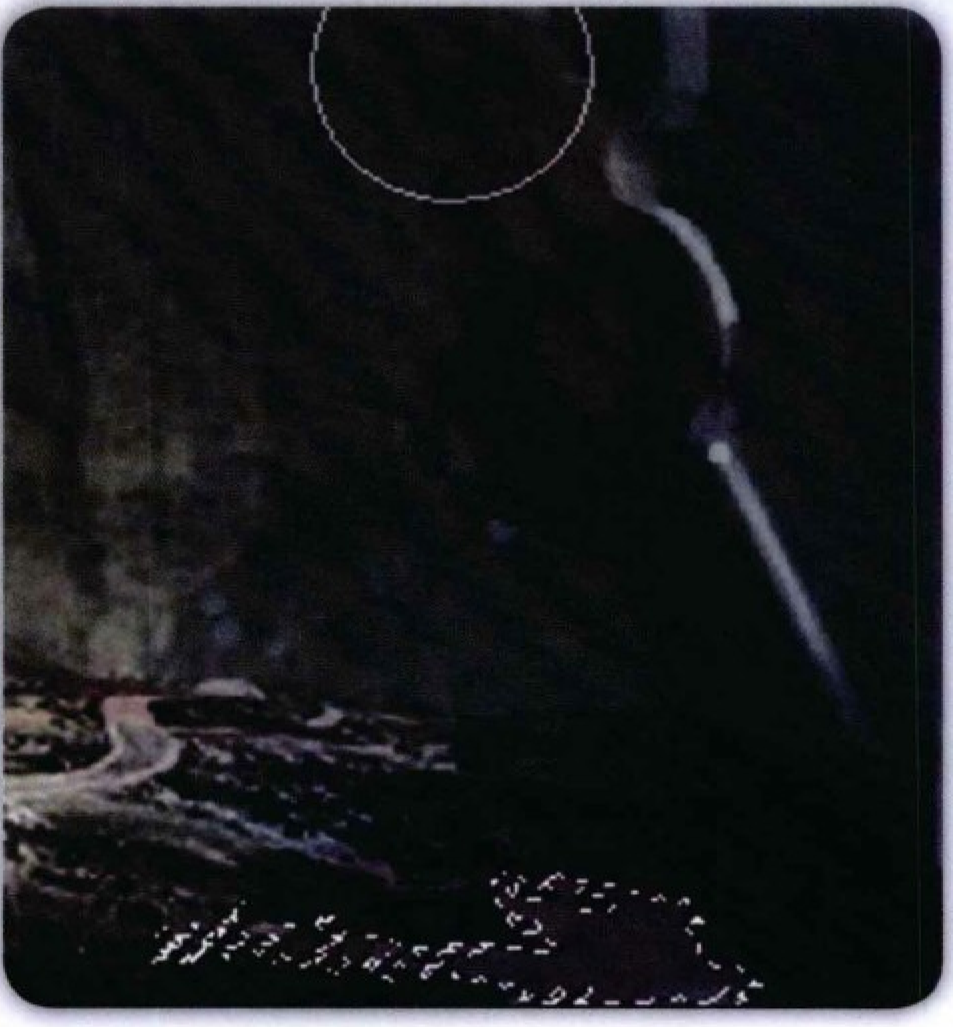
明确左上方神秘武器的横向支柱的具体形状，并在侧面添加深色的细节部分，这种线条和圆形结构能够增加支柱的科技感，表现出与神秘武器相符合的特征。





打开第3幅素材图像，这是一幅隧道口处的图片，画面中需要的是图中地面的部分，使用套索工具对地面部分建立选区，然后将选区内的图像移动到当前文件中；使用变换操作调整至适合于画面中地面的大小，并设置其图层的混合模式为“柔光”，不透明度为78%。

使用柔光的混合模式时，画面将根据上下图层的图像使颜色变亮或变暗，具体变化取决于像素的明暗程度，如果上方图层的像素值比50%灰色亮，图像变亮；反之则图像变暗。



按【Ctrl+E】组合键将素材图层合并到下方的画面中，然后使用减淡工具在新添加的素材中央部分涂抹，加亮画面颜色。

使用魔棒工具在画面右下方的积水部分单击，建立选区，并使用画笔工具将其涂抹为统一的紫色调。







接着使用减淡工具在右下方的积水部分涂抹，形成深浅不一的渐变效果，取消选区后再使用魔棒工具建立画面中间部分轨道的选区，并使用减淡工具进行涂抹，加亮轨道的色调。

处理完下方地面的素材效果后，再使用加深工具对左上方的岩石部分进行涂抹，使其颜色变暗。

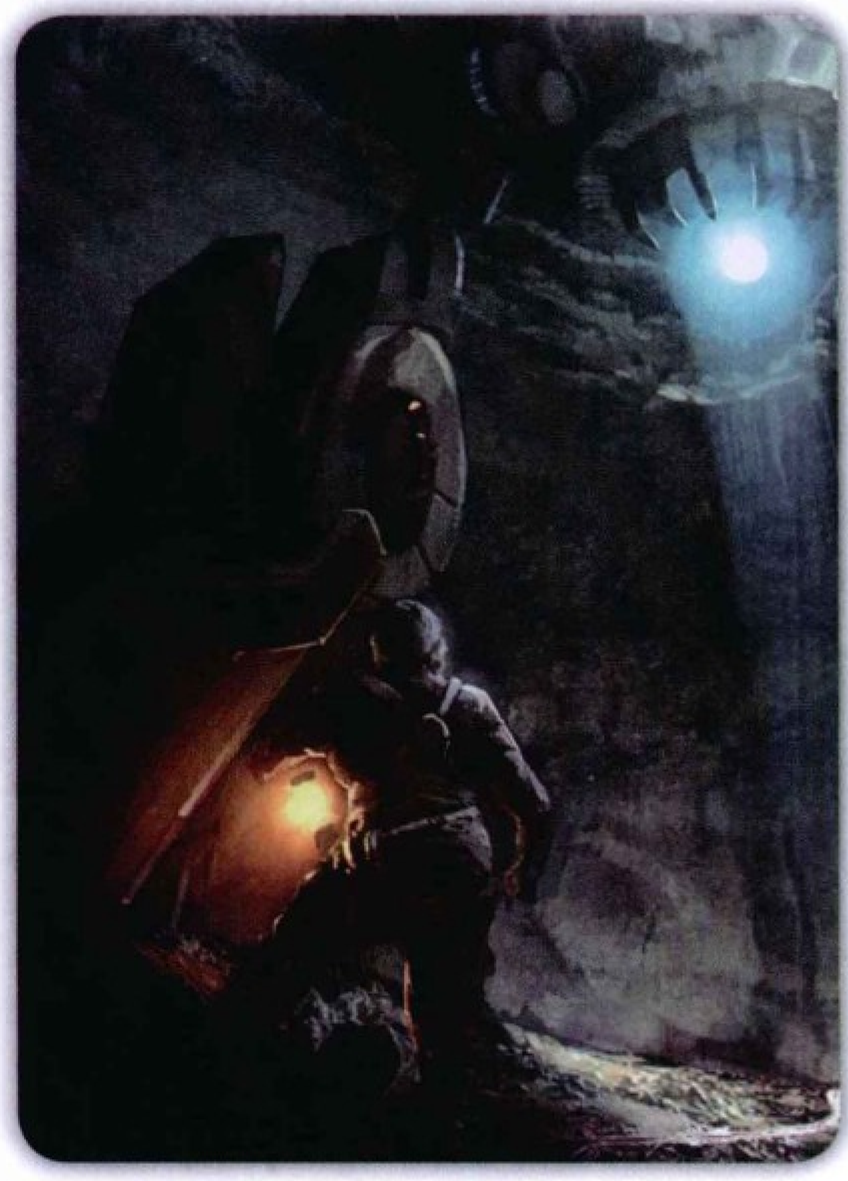


将下方地面素材遮挡人物腿部的部分擦除，并使用不透明的画笔工具以神秘武器主体下方的球状发光物为起点，向斜下的方向绘制光柱效果，要保持光柱的倾斜角度与神秘武器主体的倾斜角度相一致，这样就完成了第3遍细节的刻画。



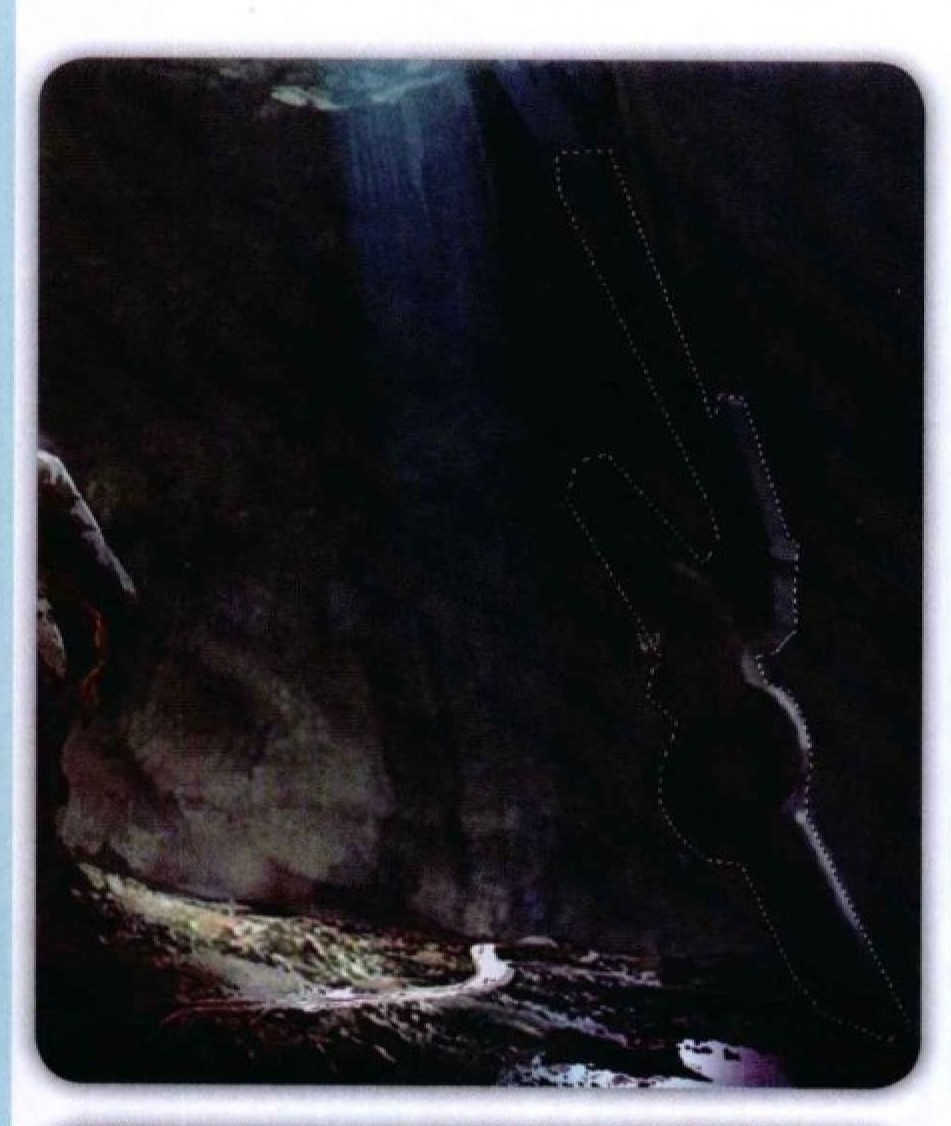
第4遍的细节绘制是从调整画面各个部分颜色的深浅开始的。

首先使用多边形套索工具建立左侧神秘武器支柱的选区，然后按【Shift+Ctrl+I】组合键执行选区的反向选择操作。



在反向后的选区内使用不透明度为67%的浅灰色画笔，在左侧支柱周围及人物周围绘制一层蒙蒙的薄雾效果。





接着使用多边形套索工具建立右侧神秘武器支柱部分的选区，对其进行色彩的调整。

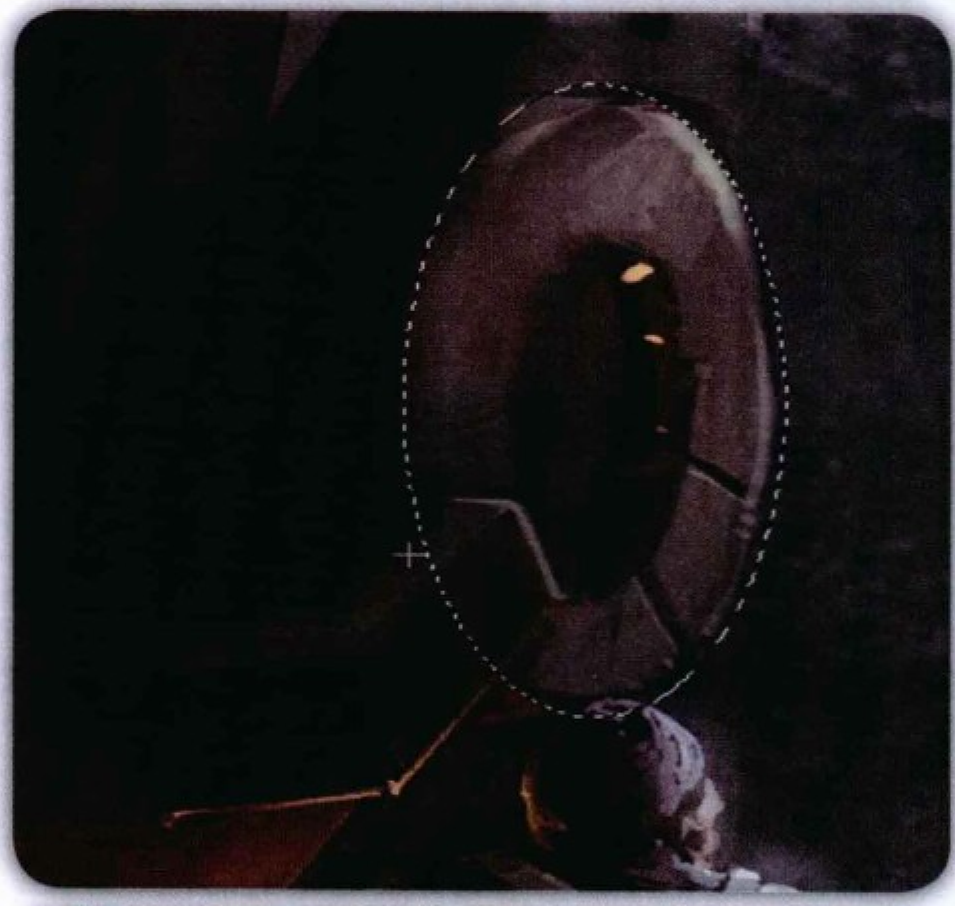


使用蓝色调渲染出右侧支柱与神秘武器主体相连的部分，这是神秘武器主体下方发光球体的光源色效果，然后使用深灰色的画笔在右侧支柱主要结构上涂抹，进一步降低其色彩亮度。

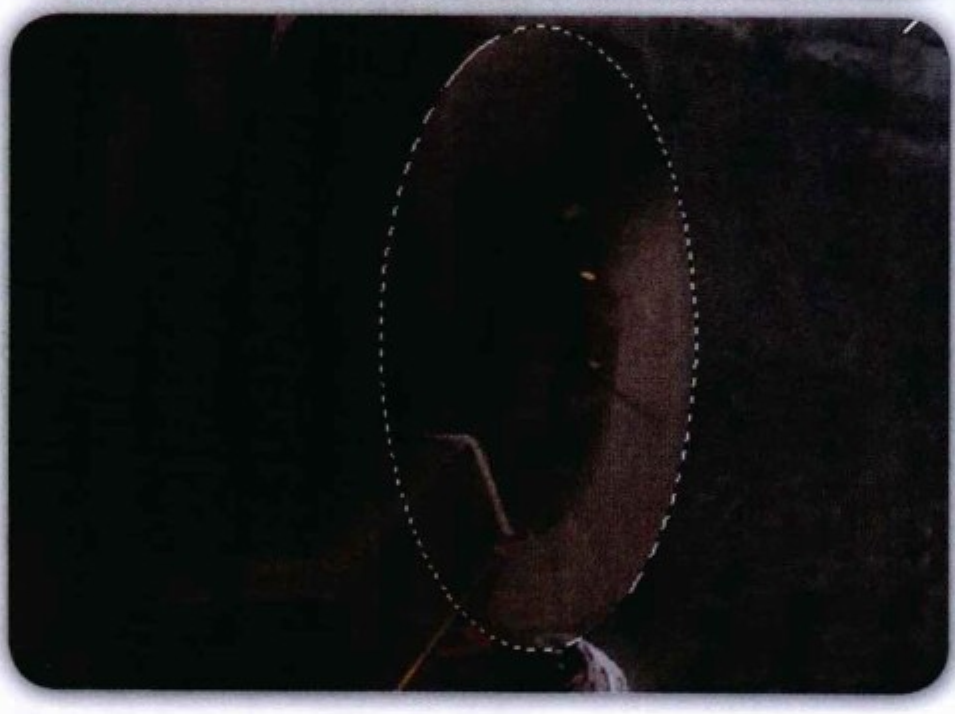




接下来进行画面各个部分细节的最后调整。首先对神秘武器主体下方的钩状物体的不同弯曲面进行色彩的加强，并使用浅蓝色的画笔在发光球体周围涂抹，晕染出光圈效果。



重新对左侧神秘武器支柱上的圆盘形状进行绘制，使用椭圆选框工具在圆盘上建立椭圆选区。



使用画笔工具在其上绘制光滑的色彩渐变效果，遮盖之前凹凸不平的造型，塑造科技感较强的金属结构。



进一步使用画笔工具将圆盘颜色变浅，继续使用椭圆选框工具在圆盘内部的同心圆上建立椭圆选区。



在椭圆选区内部绘制出由于凹进去的同心圆结构而产生的暗部投影效果，并使用椭圆选框工具在投影内侧建立内部同心圆所在位置的选区。



绘制出圆盘的内部结构，并将内部凹进去的同心圆与外部凸出来的圆盘之间的投影和亮部的转折变化绘制出来。



继续为右侧神秘武器支柱与主体连接的部分添加细节，包括下方靠近球状发光体部分的亮部，以及结构转折之间的明暗对比关系。

○基本(B) ⊙高级(D)

设置(S): 默认值

锐化 明影 高光

数量(A): 111 %

半径(R): 1.0 像素

移去(V): 镜头模糊

角度(G): 0 度

☐更加准确(M)

对图像执行“智能锐化”命令，但调整的数值不大，只需要对画面进行一定程度的清晰化来表现主体的锐利感。



对画面整体进行锐化后，查看画面效果，感觉左下方支柱底部的颜色与整体不协调，使用多边形套索工具建立这部分的选区。



对选区内的图像执行“色相/饱和度”命令，降低图像的明度数值，达到与画面一致的效果。



调整支柱底部的色彩后，向上延伸，继续调整上方圆盘下部的转折结构，建立这部分的选区。



对选区内的图像进行调整，特别是外侧的平面，减淡其颜色，与其他平面的色彩区别开，并与上方的圆盘平面颜色保持协调一致，然后在原本光滑的圆盘上绘制相应的凹槽结构和转折边缘的高光线条。





新建图层，使用大号不透明度为81%的画笔在图像上单击绘制浅蓝色效果，然后再降低图层的不透明度为22%，以弱化较强的色彩效果。



继续新建图层，绘制画面的细节部分，首先对之前没有绘制完成的左侧支柱继续深入，在圆盘上方的斜面结构上绘制具体细节形状。



将形状立体化，在右侧的侧面绘制凹进去的平面效果，并在上方绘制凸起来的梯形立体结构，使其表现出真正的武器质感。

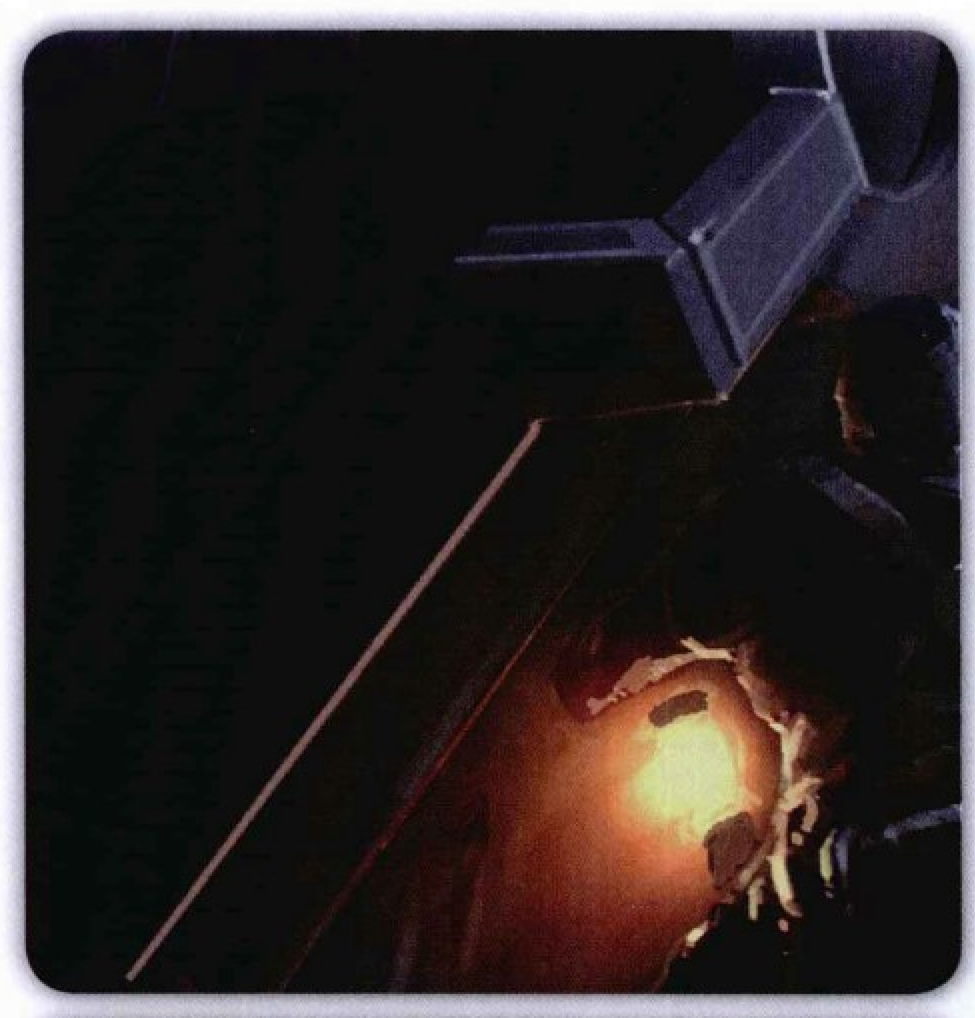


对圆盘下方的结构进行深入调整，将该结构的各个平面颜色确定下来，并在转折处绘制相应的结构线来进行强调。

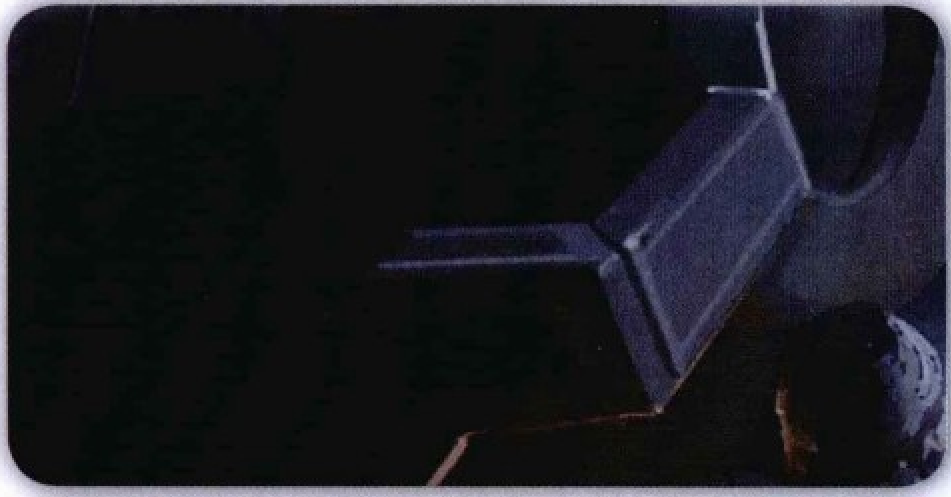




在下方平面处绘制内部的暗色调矩形，作为一个凹进去结构的形状；将转折处的结构线立体化，使其成为一条凸起的转折线。



在之前暗色矩形周围绘制转折的反光，并在内侧区分出底面和投影的效果，塑造其内凹的造型；在其他表面上绘制结构线来强调质感，以此完成圆盘下方的结构效果之后在支柱底部的平面上绘制亮色调的反光线和暗色调的结构线。



将结构线绘制为立体的凸起效果，并在左侧的暗色平面上绘制线条，加强支柱的科技感。



继续在支柱底部绘制斜向的立体结构，并对其他部分的色调、线条和形状加以调整，基本完成左侧支柱的塑造。



加亮人物脚部周围地面的亮度，使其表现出与手提灯照射后相对应的亮度效果。



向上延伸绘制神秘武器左侧支柱与主体部分的连接处，将之前杂乱的结构使用统一的颜色涂抹，将其整理为平整光滑的表面效果。





调整神秘武器主体下方的钩状物体，在这些钩状物体与神秘武器主体相连的部分进行绘制，添加较宽的连接结构。



在左上方的石壁处添加一些杂乱的线条结构，为原本较为平整的山体添加摩擦的痕迹。



使用画笔工具在地面与石洞墙壁连接的地方绘制一些杂乱的线条和物体，将添加进来的地面素材与周围环境更好地衔接起来。



加大右侧神秘武器支柱部分侧面的亮光，并将其整体结构的线条圆润化，同时在其底部位置添加结构线条。





完成第4遍细节刻画后的效果，接下来对画面进行最终调整就可以完成图像的绘制了。

最终调整



对画面进行最终的调整。

首先仍然需要从整体角度审视画面的效果，并添加一些必要的细节，这里先对左侧神秘武器支柱的圆盘颜色进行调整。

新建图层并设置图层的混合模式为“正片叠底”，使用青灰色在圆盘的部分进行绘制，从整体上加强圆盘的色彩效果。

使用正片叠底的混合模式时，画面将上下两图层的颜色相乘并除以255，最终得到的颜色比上下两个图层的颜色都要暗一些。



使用与神秘武器主体下方发光球体所发出的亮光同样的色系，在左侧支柱的主体平面上绘制代表密码指令的线条，增强画面的操作感。



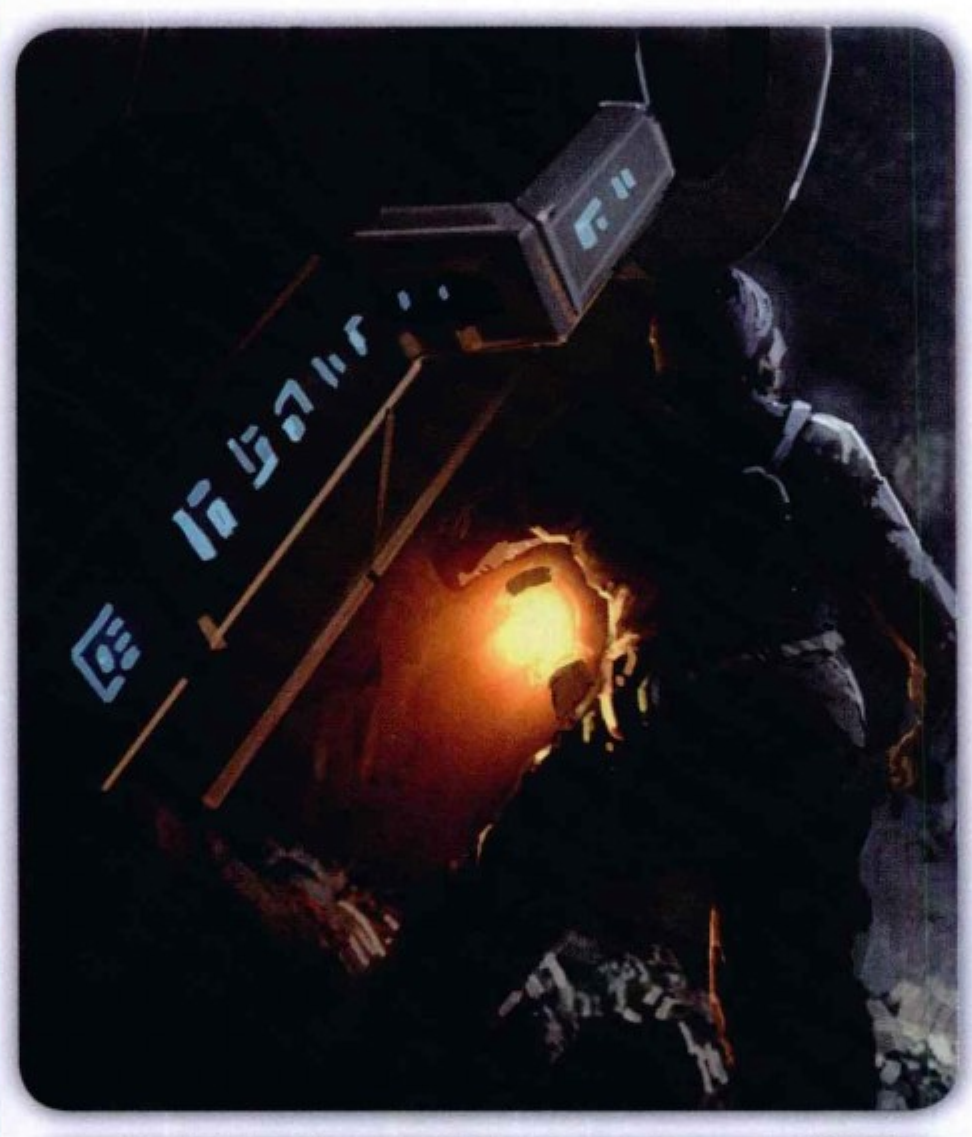


将画面右侧神秘武器的支柱结构补充完整，不论是与主体连接的部分，还是本身凹凸的平面部分及外侧线条，然后在支柱上也添加与左侧支柱相对的密码指令线条。

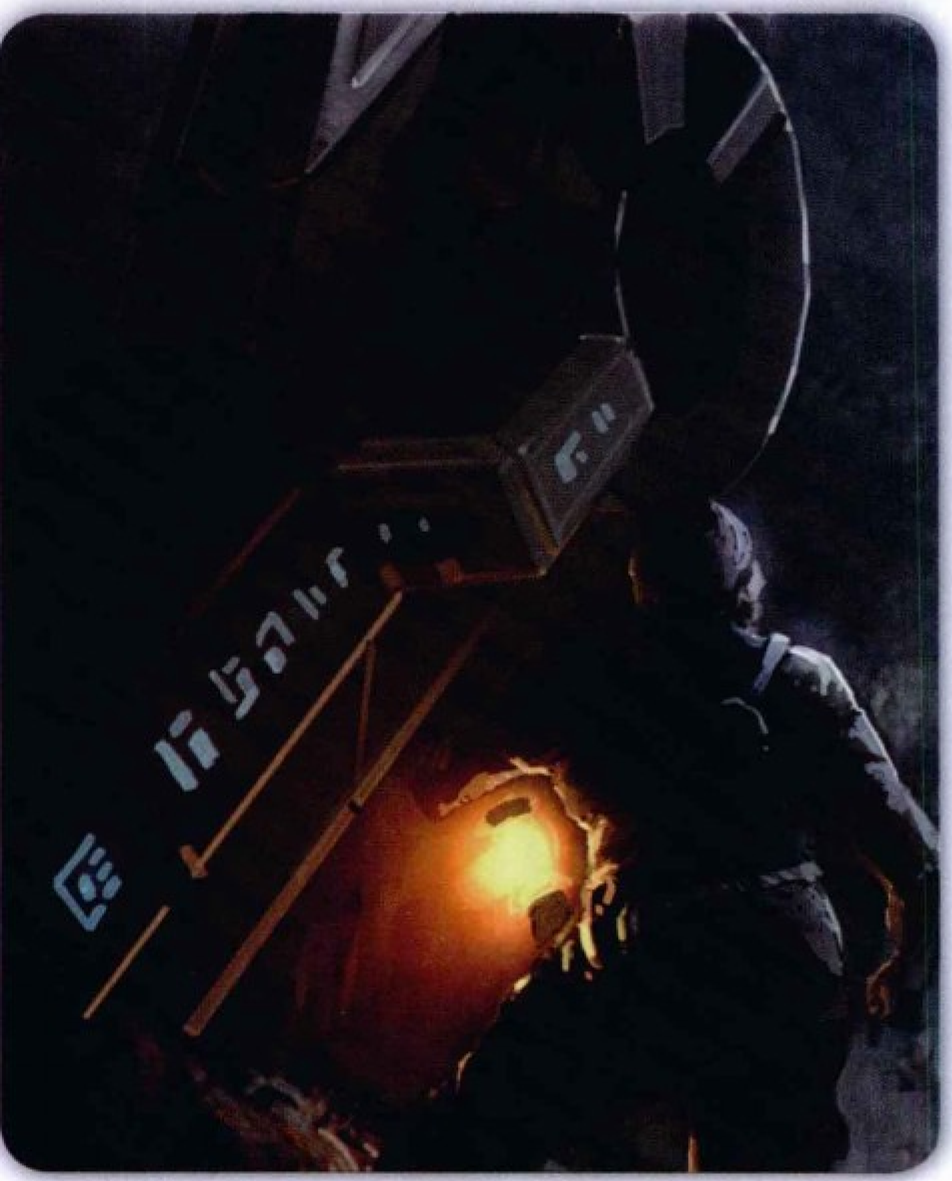


在神秘武器主体上方的石壁上添加亮光线条，并略微调整三层环状结构最上方的环状。

清晰化神秘武器横向支柱的结构线条和色彩区分，将其线条的延伸统一起来，并对底部阴影部分的色彩加以处理。



在左侧神秘武器支柱的密码指令周围添加同色系的光晕效果，并加深人物的整体色调，特别是背后中间的部分，塑造更强烈的明暗对比和体积感。



新建图层，使用棕色的画笔在图像左下方神秘武器支柱的部分涂抹，为其添加一层模糊的朦胧效果，其目的是为了制造环境效果和距离感。环境效果是指人物所持的手提灯的光照效果；而距离感则是指支柱与人物之间的距离，将其略微模糊后就会显得比较远而人物则会显得更加靠近观者的感觉。





同样地，使用深青灰色在右侧的神秘武器支柱上涂抹出模糊遥远效果。

然后使用同样的方式在画面上方绘制中度的青灰色，特别是神秘武器主体上半部分及其左侧的石壁部分；右侧由于受到光照，颜色不宜过于模糊飘渺。



使用黑色不透明的圆形画笔在画面四周分别绘制水平和垂直的线条，作为画面的边框。





新建图层，使用渐变工具自画面左下角向画面右上角拉出黑白的线性渐变，并设置图层的混合模式为“柔光”，不透明度为49%，增强画面的黑白对比效果。



修整画面中最后的细节缺陷，一个是左侧神秘武器支柱与主体相连的部分，将原本较宽的结构调整为与其他部分更为相称的较窄的结构，从而突出其流水线型的美感。



另一个就是左侧神秘武器支柱上圆盘结构与下方楔形结构相连处的线条关系，绘制出明确的颜色深浅与分开两个结构的线条，使画面更加严谨，这样就完成了画面的最终效果。



CG 绘画实战技法












分类建议：计算机/Photoshop
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn


ISBN 978-7-115-24659-2
9 787115 246592 >
ISBN 978-7-115-24659-2
定价：49.80 元（附 1 张 DVD）